2 RAZY WIĘKSZE 2 DVD

156 STRON!

PEŁNE WERSJE GIER

ALONE IN THE DARK 4 PL

TOMB RAIDER: CHRONICLES

SPACE EMPIRES IV DELUXE PL

ENCLAVE

W ZESTAWIE

TIPSOMANIAK 2007

PLAKAT

KARTA RABATOWA

PORADNIK

NALEPKA NA DRZWI

mamy 11 lat

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 04/2007 (137) KWIECIEŃ
CENA 15 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

RECENZJE

C&C3: TIBERIUM WARS

TEST DRIVE UNLIMITED

RESIDENT EVIL 4

JADE EMPIRE SE

TEMATY NUMERU

GRALIŚMY:

CRYSIS

WIEDŹMIN

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 15,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

Nowa, wielka gra Action-RPG w specjalnej wersji na PC i wyjątkowo bogatym wydaniu!

Płyta DVD z grą Jade Empire w polskiej kinowej wersji językowej

Oryginalne, ekskluzywne, doskonałej jakości pudełko

Dodatkowa płyta audio CD z muzyką z gry

Wspaniały, dużych rozmiarów dwustronny plakat

Obszerna instrukcja do gry

Wyczerpujący, kolorowy poradnik do gry

zamów już dziś na **gram.pl** i zdobądź ją pierwszy!
sklep.gram.pl

Jade Empire™ – nowa gra Action-RPG twórców *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* już wkrótce ukaże się na PC! Przenieś się do niesamowitego świata legend i mitów z Dalekiego Wschodu. Wybierz jednego z 7 dostępnych bohaterów, z których każdy dysponuje własnym, unikalnym stylem walki, a następnie wyrusz w fascynującą podróż przez całe Jadeitowe Imperium. Przed tobą ponad 70 niesamowitych, rozległych lokacji do zwiedzenia: od pełnych niebezpieczeństw gór, przez zdradliwe mokradła, tajemnicze jaskinie, kwitnące ogrody stolicy cesarstwa, aż po krainę bogów.

4 szkoły magii i 7 stylów walki.

7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru.

Ponad 40 godzin wspaniałej zabawy!

Jade Empire, dzięki super dopracowanemu silnikowi graficznemu oferuje super płynną grafikę w najwyższych detalach nawet na średnio zaawansowanych kartach graficznych!

16+ www.pegi.info | BioWare Corp | WP.PL | Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w polsce CDPROJEKT | gram.pl z CDPROJEKT | PC DVD ROM | Profesjonalna polska wersja językowa PL Wersja kinowa CDPROJEKT | Dobra cena 99,90 złotych

Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Twórcy serii *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* przedstawiają:

JADE EMPIRE™ EDYCJA SPECJALNA

Uwaga! Nowa niższa cena! Tylko 99,90 zł!

Już w sprzedaży!

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Następny numer CDA, tym razem oznaczony jako SPEC 01/07, ukaże się 17 kwietnia.

DWIE SPRAWY

Nie wiesz, co zrobić z kartą rabatową Komputronika dołączoną do CDA? Zajrzyj na stronę 145!

1. URODZINY

I tak, zupełnie niespodziewanie – he, he – **CDA ma 11 lat.** Krótko mówiąc, staliśmy się nastolatkami. 11 lat to szmat życia dla człowieka, a ogromny dla pisma. Szczególnie gdy się pamięta, że dla większości czasopism z tej branży 10 lat trwania jest mniej więcej tak samo osiągalne jak 90 lat dla ludzi – mało kto tego dożywa, a już nader niewielu w dobrej formie(*)... A jak widać, CDA dociągnęło do „11" i czas za bardzo na nim śladów nie odcisnął. Nadal pręży muskuły i ciągle nie dziadzieje, liderując w nieustannym wyścigu (i to od wielu lat), nie kapitulując przed Internetem i rosnącą (niestety) wśród części młodzieży niechęcią do czytania. I miejmy nadzieję, że taką formę i pozycję CDA utrzyma nadal i to przez minimum drugie tyle czasu. Choć robi się nam troszkę niewyraźnie, gdy pomyślimy, że mogą nas już czytać (i to ze zrozumieniem) dzieci naszych pierwszych czytelników...

Wielkich fanfar z okazji 11 urodzin nie będzie, z tej prostej przyczyny, że kolejne rocznice traktujemy już tak jak Wy to, że po zimie MUSI nastąpić wiosna. Co w tym dziwnego, co tu świętować? Jest jak co roku, i już. Naturalnie każda wiosna cieszy – i nasze 11 urodziny też nas radują... Ale jeśli już coś planujemy szczególnie świętować, to raczej 12 urodziny (i przy okazji 150 nr CDA – to dopiero będzie dobra okazja!) albo wręcz 18. Bo naturalnie zamierzamy do niej dotrwać, to oczywiste.

Mimo że specjalnie fetować kolejnych urodzin nie zamierzamy, naturalnie znajdziecie w tym CDA tradycyjne dla kwietnia i numeru urodzinowego teksty „okoloredakcyjne" (dziś proponujemy fotoreportaż z deadline'u) tudzież prezenty urodzinowe: Tipsomaniak (plus plakat, nalepka na drzwi, poradnik i karta rabatowa na sprzęt) oraz 8 stron więcej. No i pełne wersje gier. Nie dajemy Wam w tym miesiącu jakiegoś superhitu z najwyższej półki – choć chcieliśmy – ale za to bardzo wyrównany zestaw 4 dobrych (albo i lepszych) tytułów. Plany były nieco inne, ale życie tradycyjnie dość brutalnie zweryfikowało nasze kwietniowe marzenia – w tym roku nawet mocniej, niż norma przewiduje. Nadal jednak podtrzymujemy obietnicę, że w tym roku zobaczycie na naszych płytach kilka naprawdę znanych i głośnych gier.

Poza tym w numerze **dwa bardzo ekskluzywne tematy numeru** – co istotniejsze, opisujemy nie to, co nam pokazano/opowiedziano, ale to, co sami zobaczyliśmy podczas grania – i w Crysisa, i w Wiedźmina. W obu przypadkach nasi wysłannicy (jako jedyni przedstawiciele polskiej prasy branżowej) udali się do siedzib twórców, by na miejscu zweryfikować to, czym do tej pory karmili nas producenci. Powiemy tyle – było warto. Do tego recenzje najnowszych odsłon C&C i Resident Evil tudzież Test Drive Unlimited (10/10 – w końcu jakaś gra znów na to zasłużyła!), Jade Empire, Infernal.., Naszym zdaniem, wyszedł nam dobry numer urodzinowy – liczymy, że podzielicie z nami tę opinię.

(*) CDA jest najstarszym ciągle wydawanym miesięcznikiem w branży gierkowej w Polsce i jednym ze starszych w Europie.

2. ALE NUMER (SPECJALNY)!

Uwaga! Achtung! Wnimanje! Attention! Test na inteligencję: jaki numer CDA pojawi się po numerze 04/07? Mówicie, że majowy, 05/07? A guzik, pała, siadać! Po numerze 04/07 ukaże się numer SPEC 01/07 – czyli numer specjalny. Wydanie majowe trafi do sprzedaży miesiąc po nim. Czemu tak? Powodów jest kilka, ale powiemy o tych najważniejszych.

1. Dzięki temu numer majowy wyjdzie wreszcie w maju, czerwcowy – w czerwcu itd. Zatem *„Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku"* będziemy wam w końcu życzyć w grudniu, a nie w listopadzie albo w numerze styczniowym – nareszcie wszystko będzie po bożemu i zgodnie z kalendarzem.

2. Prenumeratorzy narzekali, że numer XIII nie jest objęty subskrypcją, a przed świętami trudno o kasę. Teraz nie będzie tego problemu.

Dlaczego? Bo zasadniczo nie będzie już numeru XIII. :) Ale spokojnie – nadal będzie 13 numerów CDA w roku. Tyle że dzięki tej zmianie numer 12 będzie jednocześnie numerem świątecznym, czyli dawnym XIII. Uspokajamy, że nie zamierzamy zrywać z tradycją i numer ten będzie świątecznie i trzynastkowo wypasiony, z odmiennym layoutem itd. I będzie objęty prenumeratą. A w końcu nie numer na okładce się liczy, a to, co pomiędzy okładkami, prawda?

A jak będzie wyglądało wydanie specjalne, które wyjdzie po 04/07? Też uspokajamy: z jednej strony, będzie w nim wszystko, co powinno być w standardowym numerze CDA (recenzje, liczba stron itd.). Jednocześnie jednak chcemy, byście poczuli, że to numer specjalny – mamy pomysł, jak to zrobić. A jeśli się Wam spodoba, postaramy się przenieść te rozwiązania do standardowych CDA.

I jeszcze jedna sprawa – ważne dla prenumeratorów: **najbliższy numer (specjalny) NIE jest objęty prenumeratą**, zatem musicie się sami po niego pofatygować do kiosku. (Naturalnie prenumerata ulega automatycznemu przesunięciu, więc jak ktoś zaprenumerował CDA od stycznia 2007 na pół roku, tak czy siak otrzyma numer 06/07 – tyle że w czerwcu, nie w maju.)

Ale dość o tym, co za miesiąc, w końcu jest to wstępniak do numeru 04. Zatem ostatnia refleksja: to chyba jedyna sytuacja w życiu nastoletniego gracza, gdy dwie jedynki pod rząd (11 lat!) bardzo cieszą... nieprawdaż?

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 04/2007 (137)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Suklenrice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śnilegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magda Milewska
tel 022 516-31-73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kluć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Spis treści

Gramy

Nie tylko gramy

Zawartość Cover DVD 008
Kalejdoskop 012
Gamewalker 048

ZAPOWIEDZI

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar 018
Dusk-12 022
Sinking Island 023
White Gold: War in Paradise 026

TEMATY NUMERU

Crysis 030
Wiedźmin 038

RECENZJE

C&C 3: Tiberium Wars 056
Silverfall 062
Test Drive Unlimited 066
Jade Empire SE 074
Resident Evil 4 078
Oblivion: Knights of the Nine 082
Europa Universalis III 084
Infernal 086
TrackMania United 090
The Guild 2 092
Battlestations: Midway 094
UFO: Afterlight: Bitwa o Marsa 098
Sam & Max: Ep. 2 i 3 100
AoE III: The WarChiefs 101
Eragon PL 102

KASZANKA ZONE

Switchfire 104

GRY WIECZNIE ŻYWE

SWAT story 106

O GRACH INACZEJ

Odmienne stany grywalności 108
Freeware 110

NIE TYLKO GRAMY

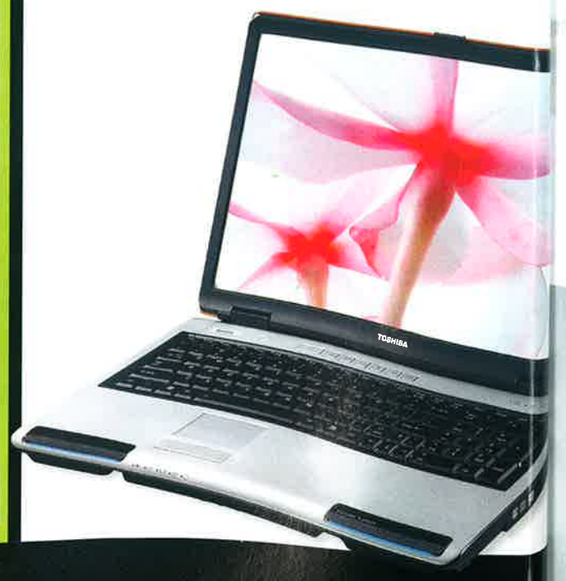
Temat numeru:
Notebooki do grania i... nie tylko 122
Newsy, ciekawostki, ploty 128
Konfigurator 136
Trendy: Roboty 138
Zabawki na USB 140
Nie daj się nabrać 144

TESTY SPRZĘTU

Głośniki Creative Inspire 130
Odtwarzacz MPIO FY800 131
Kamery internetowe 132
Nagrywarka DVDLG GSA-H42N 134
Joystick Trust 134
Gamepad Logitech ChillStream 135

INNE

Urodziny CDA – deadline 110
Na Luzie 118
Prenumerata 148
Action Redaction 150



INDEKS GIER

AoE III: The WarChiefs 101
Battlestations: Midway 094
C&C 3: Tiberium Wars 056
Crysis 030
Dusk-12 022
Eragon PL 102
Europa Universalis III 084
Guild 2, The 092
Infernal 086
Jade Empire SE 074
Lord of the Rings Online, The: Shadows of Angmar 018
Oblivion: Knights of the Nine 082
Resident Evil 4 078
Sam & Max: Ep. 2 i 3 100
Silverfall 062
Sinking Island 023
SWAT story 106
Switchfire 104
Test Drive Unlimited 066
TrackMania United 090
UFO: Afterlight: Bitwa o Marsa 098
White Gold: War in Paradise 026
Wiedźmin 038

Action S.A. zaleca oryginalny system Windows® XP Professional do zastosowań edukacyjnych

AMD 64 Athlon™ X2

Graj na najwyższym poziomie

Zbuduj superwydajny komputer na miarę swoich potrzeb

Komputer **Actina Nevada** oparty na dwurdzeniowym procesorze **AMD Athlon™ 64 X2 4200+**:

nie staraj się dotrzymać kroku, wyprzedź wszystkich!

ACTINA®

www.actina.pl

Odwiedź dowolny salon sieci **SFK** (Solidna Firma Komputerowa) lub **Sferis** i skonfiguruj komputer Actina Nevada w pełni odpowiadający twoim wymaganiom. Po 5 dniach otrzymasz komputer wyprodukowany na twoje indywidualne zamówienie zgodnie z normami ISO9001 i ISO14001, objęty 36-miesięczną gwarancją.

www.sfk.pl | www.sferis.pl

Polecamy wraz z najnowszą grą:
Battlestations Midway

AMD, logo AMD Arrow, AMD Athlon oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

•DYSK SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 05.03.2007. •Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE GIER
Alone in the Dark 4 PL
Enclave
Space Empires IV Deluxe PL
Tomb Raider: Chronicles

BONUSY
Action Mag
Ballance level 13
Bonus 1
Bonus 2
Deadline w CDA – fotki
Esensja
FAQ
Fotosmuggler
FPP MegaZin
Oldsql Zin
Solucje – Tipsomaniak
Tawerna RPG

DEMA
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Sam & Max: The Mole...
Stoked Rider - Alaska Alien
Strategic Command 2 Blitzkrieg
Supreme Commander
War Front: Turning Point

PATCHE
Age of Empires 3 PL v1.02
Call of Duty v1.5
FIFA 07 Mega Patch PL 07
Sims Life Stories – decensor
Supreme Commander
Warcraft 3 PL v1.21a

TRAILERY
Age of Conan
Attack on Pearl Harbor
Crysis DirectX 10
Dreamlords Intro
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Hellgate: London
Loki
S.T.A.L.K.E.R.
Shadows of War
Test Drive Unlimited
Theatre of War
Tomb Raider: Anniversary
White Gold

PEŁNA WERSJA

Alone in the Dark 4: The New Nightmare PL

Fragmenty recenzji

Bohaterem jest ponownie specjalizujący się w sprawach niesamowitych i niezwykłych detektyw Carnby. (...) Wyrusza, by zbadać tajemnicę okrywającą śmierć jego przyjaciela. (...) W wyprawie towarzyszy mu profesor antropologii, miłej powierzchowności dwudziestoczteroletnia Aline Cedrac. (...) Ogólnie rzecz biorąc, chodzi o klątwę, jaką na wyspę rzucili jej dawni mieszkańcy, Indianie.

Gra ma doskonale zarysowany wątek przygodowy i w wielu przypadkach znajduje zastosowanie stara zasada, że niekiedy gram sprytu jest więcej wart od kilograma siły.

Podsumowując: gra jest bardzo dobra. (...) Ma wszystko, czego trzeba: trzymającą w napięciu akcję, nieoczekiwane zwroty, bardzo dobrą, podkreślającą nastrój grozy i tajemniczości muzykę i doskonałą grafikę. (...) Jest to grafika 2D – tylko animowane postacie i bestie są trójwymiarowe.

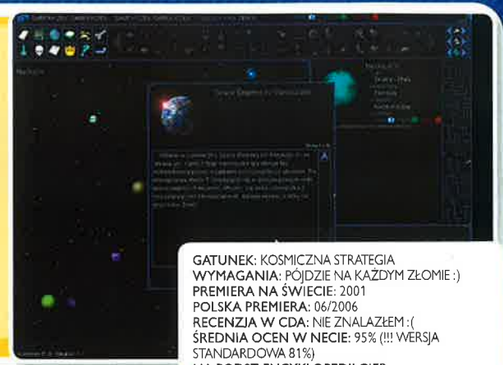
Uwaga! W czasie instalacji może się pojawić komunikat o braku instrukcji na płycie. Należy go zignorować (przeklikać). Gra zainstaluje się prawidłowo.

Polska instrukcja i poradnik do gry znajdują się na krążku w katalogu „Instrukcja".

GATUNEK: SURVIVAL HORROR
WYMAGANIA: PROCESOR 300 MHZ, 64 MB RAM, KARTA GRAFIKI 8 MB, WIN 98/ME/2K/XP
RECENZJA W CDA: 09/01
AUTOR RECENZJI: EGM
OCENA: 8
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 68%

Space Empires IV Deluxe PL

Gra jest typowym 4X (eXploruj, eXpanduj, eXploatuj, eXterminuj). Próba chociażby skrótowego wymienienia wszystkich dostępnych opcji z dziedziny ekonomii, polityki, handlu czy wreszcie walki jest z góry skazana na niepowodzenie, gdyż jest ich po prostu niezliczona liczba. Nie jest to gra dla kogoś, kto chciałby na jej przykładzie zaznajomić się z tym gatunkiem gier, gdyż prawdopodobnie zginie marnie w setkach menu i submenu – ale fani gatunku będą wniebowzięci. Jak każda szanująca się gra tego typu ma silnie rozbudowany tryb multiplayer, najciekawszą jednak jej cechą jest pełna konfigurowalność, włącznie z modyfikacją wszystkich kosztów, drzewek technologii oraz zachowań AI. Tak więc ci, którzy narzekali w tego typu grach na głupotę komputera, mogą tutaj w łatwy sposób tworzyć godnych siebie komputerowych przeciwników. Gra w polskiej wersji językowej.



GATUNEK: KOSMICZNA STRATEGIA
WYMAGANIA: PÓJDZIE NA KAŻDYM ZŁOMIE :)
PREMIERA NA ŚWIECIE: 2001
POLSKA PREMIERA: 06/2006
RECENZJA W CDA: NIE ZNALAZŁEM :(
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 95% (!!! WERSJA STANDARDOWA 81%)
NA PODST. ENCYKLOPEDII GIER (WWW.GRY-ONLINE.PL)

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji

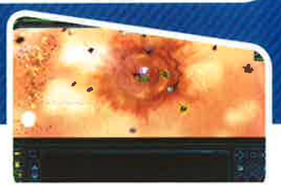
Enclave (...) to miks gier akcji i role-playing. Nie popełnijcie jednak błędu, wierząc w te zapowiedzi: Enclave ma dokładnie tyle role-playing co Diablo. (...) W przeciwieństwie do konsolowego pierwowzoru oferuje obie kampanie od razu na starcie. Każda składa się z 13 misji (...) plus misje bonusowe. Bohaterowie (12 postaci + 4 bonusowe) są zróżnicowani pod względem zdolności (broń zwykła, broń dystansowa, magia). To gra, która zachwyca oprawą. I to już od samego startu! Enclave wprowadza w swój świat za pośrednictwem najładniejszego chyba menu w całej historii gier komputerowych! Po uruchomieniu właściwej części jest jeszcze lepiej. (...) Uznanie budzi znakomita – powtórzę: zna-ko-mi-ta! – oprawa dźwiękowa gry.

GATUNEK: TPP/AKCJA
WYMAGANIA: PROCESOR 500 MHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN 98/ME/2K/XP
RECENZJA W CDA: 06/2003
AUTOR RECENZJI: GEM
OCENA: 7+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 75%

War Front: Turning Point

Kolejny ertees drugowojenny. Wprawdzie nie ma szans, by konkurować z Company of Heroes czy Faces of War, ale sami autorzy nie mają takiego zamiaru. W War Front najważniejsza jest... zabawa. Sprawdźcie zresztą sami – a przyznacie mi rację.

[WIN XP, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 RAM, 1.2 GB NA HDD]



Supreme Commander

Druga duża w zestawieniu futurystyczna strategia. Recenzję gry mieliście miesiąc temu – więc i tak już wszystko na jej temat wiecie...

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 1,8 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, 1,8 GB NA HDD]

GRA NUMERU 04/2007

W konkursie do wygrania

1 x Labtec Power Wireless Desktop Plus to kompletny zestaw umożliwiający wykorzystanie w pełni technologii optycznej. „Miękka" klawiatura oferuje aż 19 klawiszy szybkiego dostępu, dzięki którym za jednym naciśnięciem można uruchomić przeglądarkę internetową, sprawdzić pocztę itd. Mysz optyczna (800 dpi) zapewni komfortową pracę, a czterokierunkowy przycisk przewijania czyni ten produkt jeszcze wszechstronniejszym.

2 x Labtec Ultra Flat Wireless Desktop USB – to bardzo płaska klawiatura doskonale prezentująca się przy każdym komputerze. Jej miękkie w dotyku i ciche w działaniu klawisze dają piszącym poczucie prawdziwego komfortu. Wszystko to w zgrabnym, nieprzemakalnym opakowaniu. W komplecie bezprzewodowa mysz optyczna 800 dpi, bezszelestna i precyzyjna.

2 x Labtec Optical Mouse Pro – mysz w kolorze niebieskim ze znakomitym kółkiem przewijania 2D, które pozwala śmigać po arkuszach kalkulacyjnych wzdłuż i wszerz. Pasuje zarówno do prawej, jak i lewej dłoni.

1 x Labtec Webcam Pro – niewielka, łatwa w instalacji i niezawodna kamera Labtec® Webcam, pozwoli ci na transmisję wideo i audio za pomocą wbudowanego mikrofonu.

Labtec

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 15 B. 18 C. 21

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **16.04.2007** r.

SPIS GIER

01 AoE III: The WarChiefs
02 Battlestations: Midway
03 C&C 3: Tiberium Wars
04 Eragon PL
05 Europa Universalis III
06 Guild, The
07 Infernal
08 Jade Empire SE
09 Oblivion: Knights of the Nine
10 Resident Evil 4
11 Sam & Max
12 Silverfall
13 Test Drive Unlimited
14 TrackMania United
15 UFO: Afterlight: Bitwa o Marsa

Grą numeru 03/2007 została Warhammer: Mark of Chaos
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Waldemar Kowalczyk, Wieruszów; Jarosław Bliski, Strzyżów; Andrzej Zawadzki, Chmielnik; Szymon Sarowski, Lubawa; Marcin Szelest, Wólka Kokosia; Sławek Piekarz, Lublin; Filip Labok, Skrzyszów.

Gratulujemy!

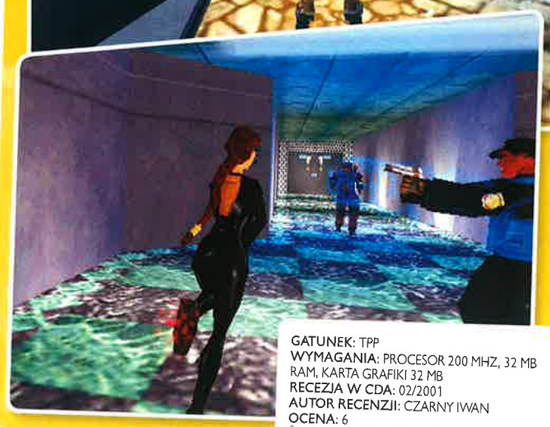
Tomb Raider: Chronicles

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji

Długo oczekiwany TR 5 w końcu jest! (...) Nie różni się on właściwie od TR 4. Dla graczy, którzy z przygodami Lary się zżyli i oswoili, będzie to kontynuacja wspaniałej podróży, dlatego niedociągnięcia gry ich zapewne nie zniechęcą. (...) Na grę składają się 4 niezwiązane ze sobą duże epizody, każdy podzielony na kilka misji. Ocena jest sprawą trudną. Jeśli nie jesteś wyznawcą cyklu, ocenisz grę tak jak ja – maniak TR doda do niej 2 punkty.

Uwaga!
Gra nie została stworzona dla Windows XP/2K. Dzięki plikom przygotowanym przez twórców nasza instalacja pozwala uruchomić ją na tych systemach, ale nie gwarantujemy, że na każdym komputerze zadziała poprawnie. Na płycie znajduje się też patch, pozwalający zagrać osobom z systemami Windows 95/98/Me.



GATUNEK: TPP
WYMAGANIA: PROCESOR 200 MHZ, 32 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB
RECEZJA W CDA: 02/2001
AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
OCENA: 6
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 60%

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...
1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Czekanie dobiegło końca. Sequel jednej z najlepiej sprzedających się gier w historii ujrzał w końcu światło dzienne. W wersji demonstracyjnej 2 misje z kampanii GDI, 1 mapa skirmish i tutorial. Recenzja w tym CDA.

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 1,4 GB NA HDD]

Stoked Rider Alaska Alien

„Ultymatywny" symulator snowboardowy. Wyposaż swojego zawodnika, ustaw na stoku i jazda! Niestety nie jest (przynajmniej na początku) łatwo. Mój deskarz głównie leżał na plecach i zabawnie majtał kończynami.

[WIN XP, PROCESOR 1,6 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA 128 MB, 100 MB NA HDD]

Strategic Command 2 Blitzkrieg

Kolejna strategia i znowu II wojna światowa, ale tym razem turówka. I to taka w starym stylu. Skojarzenia z serią Panzer General są jak najbardziej na miejscu. Także pod względem graficznym.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 215 MB NA HDD]

Sam & Max: The Mole, The Mob and the Meatball

Kolejna odsłona przygód Sama i Maxa. Recenzja dwóch kolejnych części w tym numerze CDA.

[WIN XP/Vista, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 220 MB NA HDD]

EVE™
ONLINE

JOIN THE WORLD'S LARGEST
GAME UNIVERSE
FREE 14-DAY TRIAL AT WWW.EVE-ONLINE.COM

Neverwinter Nights 2,5?

Nie umilkły jeszcze echa wiwatów fanów komputerowego role-playing, jakie towarzyszyły premierze Neverwinter Nights 2, gdy jej twórcy zaczynają mówić

o dodatku. W wywiadzie udzielonym dla serwisu GameBanshee jeden z twórców Ryan Rucinski, spytany o ewentualny dodatek, stwierdził: *„widziałbym w nim epickie levele, nowe rasy, profesje, więcej bestii oraz klas postaci... mógłbym tak wymieniać bez końca, ale mam nadzieję, że już niedługo nie będę musiał...”*. I tym optymistycznym akcentem...

http://neverwinter2.gram.pl/

Just Cause 2

Trio Avalanche Studios-Eidos Interactive-SCi Entertainment potwierdziło pogłoski, jakoby Just Cause, czyli James Bond spotyka Grand Theft Auto, miał się doczekać sequela. Niestety, jak na chwilę obecną o Just Cause 2 nie wiadomo nic więcej.

www.eidosinteractive.co.uk

SHORTY

Juiced 2: Hot Import Nights

Nie ma jak szybkie samochody i piękne dziewczyny, i na odwrót. Do tego samego, widać, wniosku doszło THQ, które, zgodnie z naszymi wcześniejszymi prze-

widywaniami, zdecydowało się na ryzyko sequela Juiced – samochodówki, w której, wbrew wcześniejszym zapowiedziom, nie było ani naprawdę szybkich dziewczyn, ani naprawdę pięknych samochodów. Ten stan jednak ma ulec zmianie właśnie w części drugiej – z podtytułem Hot Import Nights, w której świat nocnych wyścigów importowanymi furami stanie się także naszą rzeczywistością! Hot Import Nights pozwoli zakupić i niemal całkowicie zmodyfikować poprzez tuning i styling każdy z 93 samochodów dostępnych w grze, które następnie służyć nam (i przeciwnikom) będą w czasie wyścigów indywidualnych i grupowych w miastach całego świata. To zaś, w połączeniu ze znakomitą ponoć technologią, sprawić ma, że wrześniowe noce po premierze Hot Import Nights mają być naprawdę, iście zimportowo, gorące!...

www.thq.com

Multiwinia

Brytyjskie Introversion Software – ostatnie, jak twierdzą sami tworzący je ludzie, studio garażowe, ujawniło plany istnienia Multiwinii, czyli... wersji online Darwinii! Ta, jak twierdzą, łączyć ma wszystkie przymioty genialnej poprzedniczki, jeśli

Blood Magic = Dawn of Magic

Dawn of Magic to już trzeci oficjalny tytuł gry znanej wcześniej jako Bloody Magic i następnie pozbawiony charakterystycznej językowej nieporadności poprzedniczki Blood Magic. Tym z was, którzy nie kojarzą żadnego z nich, podpowiadamy, że mowa o hack'n'slashu w stylu Dungeon Siege, który z masy podobnych „fantasy-tycznych” projektów wyróżnia się tym, że jedyną klasą dostępną graczom jest... mag. Naturalnie nie oznacza to, że w Dawn of Magic wszyscy będą grać jednym Gandalfem. Przeciwnie: w grze istnieje 12 szkół magii, łącznie z 96 czarami, przy czym możliwe ma być łączenie efektów czarów różnych specjalizacji! I to jednak nie koniec – Dawn of Magic to także ponad 100 lokacji, ponad 600 postaci niezależnych, ponad 1500 unikatowych przedmiotów plus system umagiczniania ich przy użyciu ponad 200 rodzajów run, a także możliwość samodzielnego tworzenia przedmiotów magicznych! Nic dziwnego, że Świt Magii może się spodobać nie tylko magom, ale także barbarzyńcom, druidom czy wojowniczkom i wszystkim innym klasom Diablo... Świ(a)t Magii ukaże się naszym oczom wiosną.

www.dawnofmagic.com

Phylon

Już wkrótce, w pierwszych dniach kwietnia, rozpocząć się ma bój na wirtualne śmierć i życie w ramach projektu Phylon – czyli kolejnej próbie przekonania świata, że nie ma jak Massively Multiplayer Online First Person Shooter! Tym razem o (braku) zasadności tego założenia przekonać się ma studio Rapid Reality Games, którego wizja świata, w jakim dominuje, uwaga!, „Imperium Bąbli”, atakowane przez „wodny ruch oporu” i mangowych kolonistów dla nas osobiście jest równie interesująca jak wszystkie gry MMO made by Sony Online Entertainment...

www.phylon-online.com

Empire Earth III

A więc jednak dane nam będzie powrócić w świat Empire Earth – jednej z najciekawszych strategii (w czasie rzeczywistym) ostatnich lat. Stanie się tak dzięki Mad Doc Software – twórcom części drugiej – którzy, jak sami twierdzą, nie zamierzają przy okazji „trójki” popełnić starych błędów. Naturalnie, podobnie jak wcześniej, zadaniem graczy będzie stworzyć imperium, które przetrwa tysiąclecia – od czasów prehistorycznych po podbój kosmosu. W przeciwieństwie jednak do niej i paru innych gier próbujących zmierzyć się z historią poprzez wieki, zachowana ma być ciągłość rozgrywki – zdobycze technologiczne z jednej misji nie będą wymagać ponownego wynalezienia w kolejnej, a zwycięzcy z jednej epoki sformują trzon armii dostępnej w następnej! Ziemskim Imperium III przyjdzie nam zarządzać jeszcze w tym roku.

www.empireearth.com

CryEngine2 MMVW

Swoiste ante scriptum dla naszego „kryzysowego” tematu numeru, dotyczące naturalnie nieziemskiej bez mała technologii, na bazie której tworzony jest najbardziej bodaj wyczekiwany first-person shooter roku – Crysis. Wygląda na to, że CryEngine2 równie dobrze jak w środowisku single player sprawdzać się ma w kreacji MMVW – Massively Multiplayer Virtual World, czyli Wirtualnych Światów. Czy rzeczywiście tak jest, przekonamy się, kiedy studio Avatar Reality, Inc., które na bazie licencjonowanego CryEngine2 zamierza stworzyć wirtualny raj na „uziemionym” Marsie, dokona swego dzieła. Miejmy nadzieję, że nastąpi to prędzej niż faktyczny terraforming czerwonej planety...

www.crytek.de

Commodore 64-bit!

Z ciekawostek – w trakcie tegorocznych targów CeBIT (15-21 marca) zaprezentowana zostanie/została nowa linia komputerów osobistych – PC przeznaczonych dla wymagających użytkowników,

czyt. graczy. Nie byłoby w tym doniesieniu niczego nadzwyczajnego – chętnych, by pójść śladem AlienWare jest wielu – gdyby nie to, że nosić ona będzie nazwę najpopularniejszej bodaj 8-bitówki – Commodore'a 64! Przyznam, że tak wielki powrót (nazwy) po latach poruszył czułe struny nostalgii i logo Commodore 64(-bit) sami chętnie ujrzelibyśmy na naszych redakcyjnych pecetach...

www.commodorecorp.com

Skandal w EVE Online – ciąg dalszy

Zgodnie z obietnicą poczynioną miesiąc temu powracamy do sprawy skandalu w EVE Online, w której – przypomnijmy – część gildii zwanych tu „sojuszami” dysponowała rzekomo nieformalnym wsparciem ze strony opiekunów i twórców tego Massively Multiplayer Online Space Combat Sima. Jak wykazało śledztwo, rzeczywiście zdarzały się przypadki przekazywania unikatowych planów technologicznych przy wykorzystaniu narzędzi developerskich. Twórcy gry obiecali wycofać je z gry i wprowadzić ponownie w późniejszym terminie na zasadzie jednakowej dostępności czy przynajmniej szansy dla wszystkich.

www.eve-online.com

STICKY

Hero

Duet Firefly Studios-Gamecock Media Group ujawnił pierwsze szczegóły w temacie Hero – projektu, którym – jak się zdaje – twórcy serii Stronghold zamierzają dokonać podboju świata tów role-playing. W tym przypadku mowa o role-playing light – hack'n'slashu, w którym, jak twierdzą oni sami, po raz pierwszy dane nam będzie poznać naprawdę kompleksowy system walki wręcz, zasięgowej i magicznej oraz pierwotną grozę prawdziwego podziemnego świata... Jest jednak także zła wiadomość – Hero zmierzy się ze wspomnianą grozą dopiero w 2009...

www.heroherohero.com

SHORTY

mowa o trybie single player, z zaletami starć online przy użyciu armii Darwinian. Więcej o Multiwinii – wkrótce.

www.darwinia.co.uk

Supreme Commander – ciąg dalszy?

I ponownie nic naprawdę pewnego, jednak jeśli sugestia ciągu dalszego wychodzi wprost od Chrisa Taylora – Supreme Commandera Gas-Powered Games – wypada przynajmniej zachować czujność na przyszłość. Inna rzecz, że osobiście wolałbym, by GPG zajęło się łataniem wersji podstawowej – lista błędów opublikowana tuż po premierze obejmuje ponad 500 pozycji. Naturalnie większość z nich została już usunięta, jednak jak wskazują doświadczenia innych wielkich twórców strategii w czasie rzeczywistym, prace nad nimi tak naprawdę nigdy się nie kończą...

www.supremecommander.com

Blazing Angels: Secret Missions

Jeszcze tej wiosny wirtualni bohaterowie niebios z Blazing Angels – niezłego zręcznościowego symulatora walki powietrznej w czasach drugiej wojny światowej – będą mieć okazję wrócić do kokpitów. To dzięki Secret Missions – sequelowi tej powietrznej strzelanki, w której, zgodnie z tytułem, gracz wcieli się w pilota-oblatywacza machin eksperymentalnych Trzeciej Rzeszy. Naturalnie nie oznacza to wcale, że zmuszeni będziemy walczyć po niewłaściwej stronie frontu – przeciwnie: wykorzystanie myśli technicznej (ponoć wszystkie z prototypów w grze pochodzą z desek kreślarskich niemieckich inżynierów) nazistów w celu ich ostatecznego pokonania to po prostu dołożenie obelgi do ciosu. Tajne Misje w Blazing Angels rozpoczniemy wiosną.

www.blazingangels.com/uk/

SC:DA a la PS3

Poprzysiągłem sobie nigdy więcej nie mówić o Double Agent – ostatniej grze serii Splinter Cell, w jaką mam zamiar grać. Nie mogę mimo to przejść do porządku dziennego nad doniesieniami o wersji gry przygotowywanej pod kątem PlayStation 3, która – wśród nowości dostępnych wyłącznie na tę platformę – oferuje żeńską wersję agenta Third Echelon. Naturalnie jak na produkt prze-

8,5 miliona WoW-ian

Zdaje się, że osiągnęliśmy właśnie stan, w którym kolejne sukcesy World of Warcraft nie tylko nie są niczym zaskakującym, ale wręcz zmieniły w rutynę... Niemniej powróćmy raz jeszcze w świat najpopularniejszej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, gdyż jak informują jej twórcy – Blizzard Entertainment – ustanowiła ona, a ściślej jej pierwszy oficjalny dodatek, The Burning Crusade, nowy rekord sprzedaży gry PC w przeciągu pierwszego miesiąca po premierze. Ten wynosi 3,5 miliona sztuk, co z kolei pozwoliło zwiększyć ogólną liczbę aktywnych kont w lutym do, uwaga, 8,5 miliona! Warto w tym miejscu nadmienić, że te wspomniane trzy-i-pół-miliona odnosi się do rynków Ameryki Północnej, Europy, Australii i Nowej Zelandii oraz Singapuru, Tajlandii i Malezji. Ważne o tyle, że dwa największe – Korea i Chiny – wciąż czekają na premiery lokalnych wersji The Burning Crusade. Jest więc wciąż szansa, że dzięki nim pęknie bariera psychologiczna 10 milionów klientów MMORPG.

www.wow-europe.com/en

Nowy X-COM?

Tego typu newsy przekazywać należy wyłącznie szeptem – na wypadek, gdyby zły los usłyszał i zechciał interweniować, krzyżując plany. Dlatego też szeptem i w maksymalnym skrócie – w Internecie mówi się, że Irrational Games, twórcy BioShock, pracują nad kolejną grą X-COM wykorzystując do tego celu, po pierwsze, technologię Unreal 3, po drugie – nabytą w 2005 roku przez Take-Two licencję X-COM. Ostrzegamy przy tym – jeśli pogłoski się potwierdzą i dane nam będzie ujrzeć spadkobierczynię naszej redakcyjnej gry wszech czasów – numeru CD-Action w miesiąc po jej premierze, z racji braku rąk do pracy nad nim, po prostu nie będzie.

www.irrationalgames.com

SBK-07: Superbike World Championship 07

Niepoprawni „petrolheads” z brytyjskiego Black Bean Games potwierdzili pogłoski, jakoby jeszcze w tym roku odbyć się miała premiera SBK-07: Superbike World Championship 07 – sequela uznanej przez im podobnych, licencjonowanej „motocyklówki”. Niestety, jak na tę chwilę wiemy o niej tylko tyle, że za jej przygotowanie do sezonu odpowiedzialne jest włoskie studio Milestone oraz naturalnie korzystać ma w pełni z licencji Superbike World Championship oraz World Super Bike. SBK-07 na siatce stanie pod koniec roku.

www.milestone.it

Gears of War PC?

Kwestia „Gears of War na PC" powraca na nasze łamy jak przedwcześnie rzucany granat. Dlatego tym razem ograniczymy się wyłącznie do przytoczenia słów Marka Reina z Epic Games – a więc głównodowodzącego twórców tego kultowego już third-person shootera, który na pytanie „czy, a jeśli, to kiedy" odpowiedział – na pewno tak, ale podobnie jak w przypadku Halo, musi upłynąć trochę czasu. I tym optymistyczno-pesymistycznym akcentem...

www.gearsofwar.com

Star Wars: Force Unleashed nie na PC

Niestety potwierdziły się pogłoski, jakoby najnowsza gra Star Wars – nieformalny spadkobierca tradycji serii Jedi Knight, miała się ukazać wszędzie, tylko nie na PC. Żal tym większy, że Force Unleashed – pod takim bowiem tytułem wydana zostanie gra – zapowiada się naprawdę nadzwyczajnie. Prezentacje jej technologii są po prostu zdumiewające – możliwe jest niemal kompletne zniszczenie całej scenerii! Ponadto dla mnie osobiście, niegdyś dumnego myśliwca Floty Imperialnej, a przy tym mrocznego Jedi, bardzo pociągające jest założenie, że bohaterem Force Unleashed jest „tajemny uczeń" Dartha Vadera, a sama gra koncentrować się ma na polowaniu na Jedi.

Moc uwolniona zostanie z całą mocą konsol już w listopadzie.

www.lucasarts.com

SHORTY

znaczony dla męskiej publiki, nasz agent jest wyjątkowo finezyjnie rozebrany. Zresztą – rzućcie okiem sami. I wydaje mi się czy faktycznie seria Splinter Cell zmierza w bardzo złym kierunku?...

www.ubisoft.com

MotoGP '07

Rok się jeszcze na dobre nie rozpoczął, a tymczasem mamy już dwie zapowiedziane „motorówki", tj. gry z moto-

cyklami w rolach głównych. Pierwszą była SBK-07, drugą – kolejna ze znanej bez wątpienia lepiej serii MotoGP. Ta, oznaczona datą roczną '07, usprawniać ma to, co już wcześniej było znakomite, m.in. poprzez uwiarygodnienie doznania „dnia wyścigu", a także trybu Extreme, w którym motocykliści ścigają się w ruchu miejskim. Dodatkowo dzięki licencji MotoGP'07 oferować ma wszelkie nowości, poczynając od składu stajni, poprzez nową klasę 800 cm sześciennych po tor w San Marino (Misano). Wirtualny sezon '07 w MotoGP rozpocznie się jesienią.

www.motogpthegame.com

BioShock 21 sierpnia!

Duet Irrational Games-Take Two potwierdził sierpniową datę premiery BioShock – gry uznawanej powszechnie za duchowego spadkobiercę serii System Shock. To zaś oznacza, że przynajmniej część z nas zamierza spędzić ostatnie dni wakacji głęboko pod wodą...

www.2kgames.com/bioshock/

Dokonania w Games for Windows

Wygląda na to, że pojęcia 'Achievements' i 'Gamerscore' wiążące się dotąd ściślej z systemem Xbox Live! już wkrótce staną się także udziałem Games for Windows. Pierwsza z gier, która przyznawać ma zarówno nagrody za „dokonania", jak również „szacować wartość" samego gracza, to naturalnie przeznaczona wyłącznie dla Windows Vista Halo 2 PC. Niestety, wszystko wskazuje na to, że pełne spektrum „dokonań" dostępne będzie – zupełnie tak jak w pierwowzorze – po zakupieniu pełnego „złotego" abonamentu w Live Everywhere.

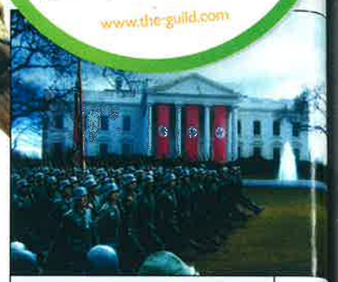
www.microsoft.com

STICKY

The Guild 2: Pirates of the European Seas

Jak informuje duet 4Head Studios-JoWooD, już wiosną ich The Guild 2 wzbogaci się o treść dodatku Pirates of the European Seas. Stanowić ma ją morski świat północnej Europy i ograniczone wyłącznie horyzontem morze-liwości, w tym piractwo (bez wątpienia wśród graczy znajdą się i piraci...).

www.the-guild.com



Fall of Liberty = Turning Point: Fall of Liberty

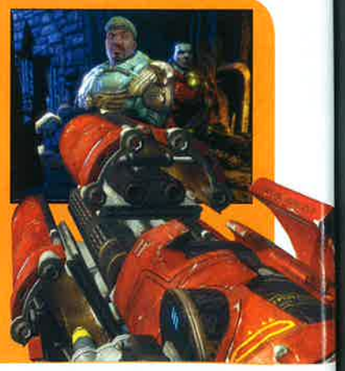
Zaledwie zdążyliśmy poinformować o Fall of Liberty – first-person shooterze osadzonym w nierealiach alternatywnej drugiej wojny światowej, gdy jego twórcy – Codemasters, przemianowali go na Turning Point: Fall of Liberty.

www.codemasters.co.uk

UT2007 = UT III

Stało się – wielokrotnie opóźniany Unreal Tournament 2007 przemianowany został na Unreal Tournament III. Powodem zmiany nie jest jednak, jak twierdzą złośliwi, chęć zasugerowania przez Epic Games możliwości, że ten sieciowy first-person shooter ukaże się dopiero w zupełnie nieodpowiednim ze względu na tytuł roku 2008, lecz raczej nawiązania do pokolenia technologii, na jakiej bazuje dana odsłona „nieprawdziwego turnieju".

www.unrealtournament2007.com



Warhammer: Mark of Chaos cdn.?

Szansy na ciąg dalszy Mark of Chaos upatrywać, jak się zdaje, można po lekturze jednego z wywiadów z twórcami, w którym wyraźnie powiedzieli, że planowany jest dodatek do niej. Jego treść naturalnie stanowić miałyby kolejne dwie-trzy armie uniwersum Warhammera Fantasy, a być może także uszczegółowienie walk do poziomu porównywalnego przynajmniej do pokrewno-konkurencyjnej Dawn of War. Naturalnie ich słów nie należy traktować jako przepowiedni wykutej przez krasnoludzkich mistrzów w kamieniu, niemniej – można chyba mieć nadzieję...

www.markofchaos.com

Platynowa Kolekcja

NOWE WIELKIE HITY JUŻ 22 MARCA!

FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI
PRZEŁOMOWA GRA RPG, KTÓRA WYZNACZYŁA NOWE TRENDY W SWOIM GATUNKU! STAŃ PO STRONIE DOBRA LUB ZŁA I WYRUSZ W PODRÓŻ PO BEZDROŻACH ALBIONU.

RISE OF LEGENDS
NIEZWYKŁA PRZYGODA W ŚWIECIE FANTASY! POPROWADŹ ARMIE MASZYN RODEM Z PRACOWNI LEONARDA DA VINCI PRZECIWKO POTĘŻNYM SIŁOM MAGII.

ROLLERCOASTER TYCOON 3: ZŁOTA EDYCJA
STWÓRZ PARK ROZRYWKI SWOICH MARZEŃ W 3D! ZAPROJEKTUJ I ZBUDUJ GIGANTYCZNE ROLLERCOASTERY, A NASTĘPNIE PRZEJEDŹ SIĘ NIMI.

SPELLFORCE 2
NADCHODZI ERA WIELKICH BOHATERÓW! ZBIERZ I POPROWADŹ SPRZYMIERZONE ODDZIAŁY DO ZWYCIĘSTWA NAD MROCZNYMI ELFAMI.

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

AGE OF EMPIRES III | ANTOLOGIA BLIZZARD | DIABLO II ZŁOTA EDYCJA | EMPIRE EARTH II ZŁOTA EDYCJA | F.E.A.R. | NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA | SAGA GOTHIC | SWAT 4 ZŁOTA EDYCJA | WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA

WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL

gram.pl Z CDPROJEKT | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | PL | 59,90

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. zo.o. Wszelkie Prawa zastrzeżone. CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uaktualnienia nośników wymieniamy za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację gry otrzymasz kupon na zakup nowych gier

Używki (używane gry)
Gdy już skończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

NIE MA MIEJSCA NA KOMPROMIS
CZAS NA WOJNĘ TOTALNĄ!

NISZCZYCIELE CYBRANÓW ROZNOSZĄ SWYMI ZABÓJCZYMI SALWAMI KRĄŻOWNIKI UEF

ŚWIĘTY ROBOT SZTURMOWY MIAŻDŻY SWOICH WROGÓW NICZYM MRÓWKI

DESANT SIŁ UEF ZASKAKUJE WROGA OD STRONY MORZA

ESKADRA MYŚLIWCÓW PRZECHWYTUJĄCYCH PĘDZI, ABY WSPOMÓC SWE ODDZIAŁY

SAM ŚRODEK PIEKŁA. NATARCIE CYBRANÓW PRZESUWA LINIĘ FRONTU POD SAMĄ BAZĘ UEF

GIGANTYCZNY WŁADCA MAŁP BEZ PROBLEMU ROZNOSI W PYŁ MECHA UEF

CIĘŻKIE CZOŁGI NOSOROŻEC NIEOPATRZNIE DOSTAŁY SIĘ POD KRZYŻOWY OGIEŃ WROGA

PIERWSZE JEDNOSTKI WSPARCIA PRZEDZIERAJĄ SIĘ OD STRONY LĄDU

SUPREME COMMANDER™

GRA CHRISA TAYLORA, TWÓRCY „TOTAL ANNIHILATION"

© 2006 Gas Powered Games Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gas Powered Games i Supreme Commander są zastrzeżonymi znakami handlowymi Gas Powered Games Corp. logo THQ i logo THQ są ślub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie są własnością poszczególnych właścicieli.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy! sklep.gram.pl

PREMIERA 22 MARCA 2007*

12+ www.pegi.info

WP.PL GAS powered GAMES THQ

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już skończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: TURBINE
- DATA PREMIERY: 24 KWIETNIA 2007
- WWW.LOTRO-EUROPE.COM

SLEESKEE | Z PALCEM W OKU SAURONA

Trzy megaprodukcje filmowe, książkowe reedycje, wydanie DVD, gry właściwie na wszystkie platformy – jak by tu jeszcze odciąć kupony od sukcesu tytułu? Ano podążyć za obecnym trendem i wypuścić MMORPG-a.

Dla laika trochę dziwna może być strategia niepójścia za ciosem wraz ze wzrostem popularności trylogii, marketingowym okiem można za to dostrzec drugie dno walizeczki. Podpatrywanie, jak się przedstawia sytuacja na rynku, oraz śledzenie sukcesów i porażek poszczególnych pozycji jest idealną wyjściową dla tytułu, względem którego entuzjazm już opadł, a za cel nadrzędny stawia się mu utrzymanie popularności na wysokim poziomie.

Biorąc od drzwi swój początek...

Akcja LotRO jest oparta na licencji książkowej i rozgrywać się będzie w Trzeciej Erze, podczas Wojny o Pierścień, tuż po rozpoczęciu wyprawy Frodo do Góry Przeznaczenia. Tereny, jakie będziemy mieli okazję zwiedzić, wiernie się pokrywają z tym, co znamy dobrze z pierwszego tomu trylogii – cały Eriador z Shire, Rivendell czy Breeland. Nie wykupiono za to (póki co) praw do Silmarillionu, tak więc cała rozgrywka na dzień dzisiejszy skupia się wokół Śródziemia. Pewne jest za to, że będziemy mogli się spodziewać dodatków z poszczególnymi terenami (najprawdopodobniej w pierwszym expansion-packu będzie Rohan).

Z góry uprzedzę podstawowe pytanie – **gracz nie będzie miał możliwości dołączenia do Drużyny Pierścienia**, będzie za to możność spotkania jej członków podczas rozgrywki, podobnie zresztą jak innych charakterystycznych dla świata Tolkiena postaci. Nie zabraknie więc Barlimana Butterbura w Rozbrykanym Kucyku tudzież Toma Bombadila w Starym Lesie. Nasze growe awatary będą brały udział w potyczkach, które działy się do tej pory w tle wyprawy do Mordoru, toczonych po to, by pomóc ekipie w jej wędrówce.

Największą atrakcją w rozgrywce ma być tworzenie własnych drużyn.

Możemy się zatem spodziewać wielkich batalii w obronie Dale i Erebor – dla osób, które znają te wydarzenia wyłącznie z LotR, fakt ten będzie niemałą gratką.

...droga bieży wciąż przed siebie...

Do wyboru dostaniemy **cztery rasy** – ludzie, elfy leśne, krasnoludy oraz hobbity. Zrezygnowano zarówno z Elfów Wysokich Rodów oraz Dunedainów (z racji tego, że te rasy są po prostu zbyt potężne), jak i z możliwości eksplorowania świata po ciemnej stronie mocy – **sługusami Saurona pograć będzie można jeno w rozgrywce PvP**. Podczas tworzenia naszego awatara – w zależności od rasy – będziemy mieli do dyspozycji siedem klas głównych: Champion, Captain, Guardian, Hunter, Minstrel, Burglar oraz Lore-master. Będzie oczywiście sporo pobocznych, które same w sobie są rozbudowane, chociażby Crafter, któremu naliczyłem łącznie dziewięć specjalizacji. Ciekawostką jest to, że nie będziemy mogli grać magami ani czarnoksiężnikami – przez wieki trwania Śródziemia niewielu ich było w tolkienowskim świecie. Nie będzie za to przeszkód, by wyuczyć się magicznej profesji i pomagać sobie w walce czarami.

W LotRO użyta będzie technologia instancji mniej więcej w 10-20% procentach terenów. Dla nieinstancjonowanych – polega na tym, że dla ekipy, która wkroczy na obszar tego typu, będzie udostępniona jego kopia tylko i wyłącznie dla nich, by nikt nie mógł im przeszkodzić w rozgrywce. Obok standardowych instancji pojawiają się także opatrzone nazwą „zmień świat" – po bitwie, w której, przykładowo, płonęły budynki przy kolejnej wizycie w takim mieście możemy się spodziewać zgliszcz, a i dostęp do danego miejsca stanie się publiczny. Poza instancjami do spotkań może dojść w każdym miejscu i w każdym czasie. Samą topografię i dostępność miejsc można podsumować jednym zdaniem – jest możność skakania. ;)

Nie da się ukryć – **największą atrakcją w rozgrywce ma być tworzenie własnych drużyn** i temu aspektowi poświęcono dużo uwagi. Odpowiednia współpraca w zespole i umiejętne uzupełnianie się będzie procentowało zarówno nagrodami grupowymi, jak i przenośnymi bonusami, które drużyna będzie mogła wykorzystać do efektywniejszej rozwałki. Oczywiście jest możliwość „solowania" właściwie przez całą grę, ale przy takich czynnikach jak np. trwałość przedmiotów ma to ponoć być niemałym wyzwaniem.

...hen, rozwinął się jej wątek...

System PvP w LotRO jest nietypowy – ci, którzy mieli nadzieję na rzeź hobbitów w Shire, mocno się rozczarują. Nie ma takiej możliwości, by człowiek stanął przeciw krasnoludowi, a elf skrzyżował ostrze z hobbitem. W miejsce rozgrywki znanej nam do tej pory pojawia się Monster Play, czyli możliwość pogrania sługami ciemności. Cała zabawa polega na wyborze strony konfliktu i realizowania szeregu questów, by dokuczyć tym drugim. Ciekawie wygląda granie po stronie mroku. Początkowo będziemy mieli możliwość grania słabszymi potworami (gobliny, orki), lecz w trakcie kolekcjonowania punktów będziemy mieli do wyboru – albo wydać punkty na power up naszej głównej postaci, albo na zakup potężniejszego potwora, by móc w szybszym tempie ciułać goodsy. Wszystko będzie się odbywało na specjalnie przygotowanych arenach, niektóre z nich będą nawet instancjami, nie ma więc możliwości wpaść na monster playera podczas PvE.

...czas więc teraz i na ciebie

Od strony oprawy gra prezentuje się niezwykle imponująco jak na MMORPG. Szczegółowa grafika, pozbawiona charakterystycznych dla sieciówek uproszczeń w gabarytach powala, mimo że w tego typu grach to ostatnia rzecz, na jaką się zwraca uwagę. Pokazowym numerem mają być **świetnie odwzorowane warunki klimatyczne**... Mina jednak rzednie momentalnie po spojrzeniu na wymagania sprzętowe. **By pociągnąć LotRO, trzeba mieć pod maską co najmniej procka 1,8 GHz, 512 RAM i grafę 64 MB**, natomiast by faktycznie nacieszyć się grą od strony wizualnej, potrzebne są 2x mocniejsze bebechy. Do tego dochodzi jeszcze wymóg **łącza minimum 512 kbps**...

Very nice... how much?

Opłata za miesięczny abonament wynosić będzie 8,99 € (ok. 35 zł), robiąc tym samym z gry solidną alternatywę dla tych, którzy nie chcą płacić zbyt wiele. Mało tego – **będzie możliwość wykupienia dożywotniego dostępu za sumkę 149,99 € (ok. 585 zł)**.

Rok 2007 stoi pod znakiem próby detronizacji hegemona wśród MMORPG-ów – World of Warcraft. Poza LotRO spore aspiracje wyraża anonsowany wcześniej Conan, także NCSoft szykuje kolejny po Lineage 2 i Guild Wars tytuł mający przynieść sporo innowacji do rozgrywki.

Starcie szykuje się interesująco, a dla konsumentów nie może być nic lepszego od takiej rywalizacji różnych gier i producentów. A do kwietnia już naprawdę niedaleko... |CDA|

- *Rewolucja wśród gier samochodowych*
- *Ponad 125 licencjonowanych modeli samochodów i motocykli – Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Ducati, Mercedes, Pagani Zonda*
- *1600 kilometrów fotorealistycznie odwzorowanych dróg znajdujących się na hawajskiej wyspie Oahu*
- *Rozbudowany tryb gry wieloosobowej dla tysięcy graczy*
- *Polska kinowa wersja językowa*

NOWY KRÓL SAMOCHODÓWEK!

PREMIERA GRY 29 MARCA!*

Test Drive® Unlimited ©2006 Atari Inc. Zaprojektowane i stworzone przez Eden Games SAS studio produkcyjne Atari Europe SASU. Wszystkie znaki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

LIMITY SĄ PO TO BY JE PRZEKRACZAĆ!

TEST DRIVE® Unlimited

PATRONI MEDIALNI

motor

Radio ZET

tvn TURBO

ATARI

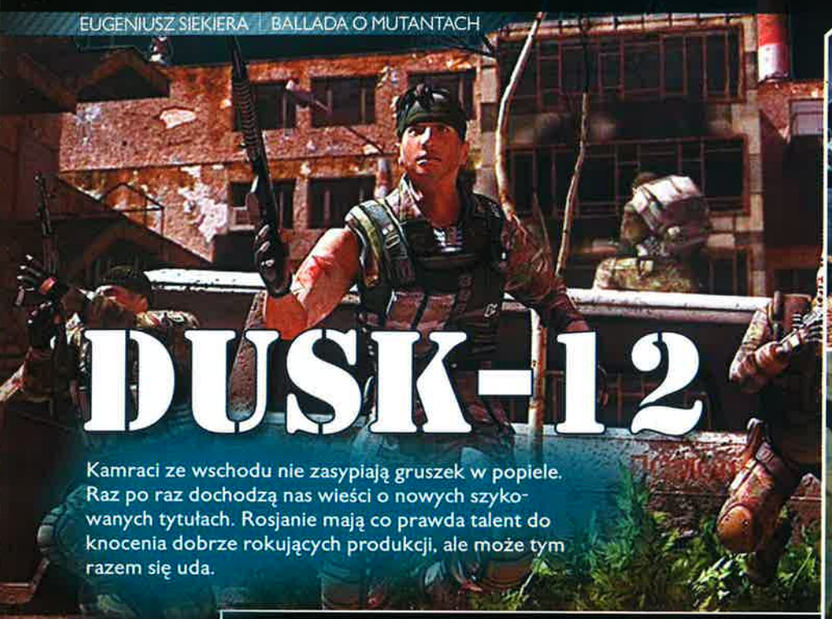
Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: ORION GAMES
- DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2007
- WWW.ORION-MM.RU

EUGENIUSZ SIEKIERA | BALLADA O MUTANTACH



DUSK-12

Kamraci ze wschodu nie zasypiają gruszek w popiele. Raz po raz dochodzą nas wieści o nowych szykowanych tytułach. Rosjanie mają co prawda talent do knocenia dobrze rokujących produkcji, ale może tym razem się uda.

Ech – pudło!!!

Odłóż to cholerne PSP i zacznij wreszcie strzelać!

Od fabularnej strony Dusk-12 serwuje nam niestety **totalną sztampę**. Mamy niezbyt odległą przyszłość i naukowców, którzy bawiąc się w boga próbują stworzyć zmodyfikowanego genetycznie superżołnierza. Co z takich zabaw na ogół wynika, wszyscy doskonale wiemy. Oczywiście projekt bierze w łeb, ludność, na której jajogłowi przeprowadzali eksperymenty, zostaje zarażona tajemniczym, wyhodowanym w probówce wirusem, zaś my jako członek elitarnej jednostki przybywamy do miasta poddanego kwarantannie i musimy cały ten bajzel posprzątać w tempie natychmiastowym.

Innymi słowy, szykuje się masowa rozwałka wszystkiego, co głupie, otumanione i rzucające się w naszą stronę z żądzą mordu w oczach. Ponoć fabuła z czasem rozkręci się i nabierze rumieńców, ale na misterną intrygę tudzież głębokie metafizyczne refleksje bym nie liczył. Na szczęście nie o to tu idzie, jeno o relaksującą, odprężającą akcję.

Szybko i krwawo

A ta, wedle zapowiedzi, ma być **szybka, efektowna, pozbawiona dłuższych przestojów i chwil na papierosa**. Wszędzie czai się zagrożenie, a hordy mutantów same proszą się o gorące powitanie, pchając się pod rozgrzaną lufę karabinu. Nie będziemy jednak trzebić całego tego tałatajstwa w pojedynkę, bo wraz z nami do miasta przybywa **oddział Spec Ops., którym notabene przyjdzie nam przewodzić**. (Do naszej dyspozycji twórcy przygotują system kilku prostych komend i rozkazów.) Nie powinno również **zabraknąć pojazdów**, w tym takich, na które zapakujemy cały nasz dream team zabijaków.

Masowa rozwałka wszystkiego, co głupie, otumanione i rzucające się w naszą stronę z żądzą mordu.

Pięści TEŻ masz małe, ludziku!

Alicja po drugiej stronie lustra

Jak to mówią, punkt widzenia zależy od punktu siedzenia. A ten zmieni się diametralnie gdzieś tak w połowie gry, kiedy to... **sami padniemy ofiarą zabójczego wirusa**, który postawi nas automatycznie po drugiej stronie barykady. Wraz z zyskaniem nowych wrogów (wszak od tej pory polować na nas będą także nasi dotychczasowi kumple), otrzymamy też kilka unikalnych zdolności. Kluczową będzie **olbrzymia siła**, dzięki której jednym ciosem powalimy niemal każdego wroga. Ma to niebagatelne znaczenie, bowiem od tej pory trzaskać się będziemy głównie na gołe pięści. Nasz milusiński będzie również szybciej biegał, dalej i wyżej skakał, wprowadzał przeciwników w stan lewitacji, a jak i tego będzie mu mało, pomoże sobie spowolnieniem czasu.

Multi zapowiada się do bólu klasycznie, przynajmniej jeśli idzie o tryby gry. Poprzez Sieć zarzynać się będzie mogło **do 16 graczy** jednocześnie jedynie w DM i TDM. Jedyną ciekawostką jest tutaj **możliwość wyboru strony konfliktu** – będzie można bowiem wcielić się zarówno w żołnierzy, jak i zainfekowanych świrów. Dla każdego coś miłego.

Ani to brzydkie, ani ładne

Twórcy w samych superlatywach opisują możliwości techniczne silnika graficznego. Póki co pozostanę jednak sceptyczny, gdyż **zarówno trailery, jak i screeny niczym szczególnym nie powalają**. Wiele też pochwał padło pod adresem **interakcji z otoczeniem i wiernie odwzorowanych praw fizyki**. Tutaj jest faktycznie nieźle. Widać, że większość drobnych klamotów będzie można przesunąć, podnieść, rozbić, a nawet ponoć użyć w charakterze broni.

Cóż, żywię głęboką nadzieję, że gra w ostatecznym rozrachunku okaże się warta grzechu. Co do premiery, sprawa nie jest do końca jasna. Wedle najbardziej prawdopodobnego scenariusza będzie to **IV kwartał bieżącego roku**. |CDA|

- PRODUCENT: WHITE BIRDS PRODUCTIONS
- DATA PREMIERY: MAJ 2007
- WWW.WHITEBIRDSPRODUCTIONS.COM

WEAVER | SALTO SOKALA

Że tak aluzyjnie powiem – KOMPLEKSOWA budowla.

Wyspa tonie w wodzie, a bohater w luksusie.

Tamto u góry to był folder, a tak wygląda rzeczywistość.

SINKING ISLAND

Znany z fantastycznej serii pt. Syberia oraz – w moim uznaniu, całkiem niezłego – Paradise, Benoit Sokal przygotowuje dla fanów swoich gier coś zupełnie nowego.

Sinking Island, w dosłownym tłumaczeniu Tonąca Wyspa, w pewnym tylko stopniu bowiem nawiązywać będzie do tego, do czego przyzwyczaiły nas poprzednie twory Francuza. W końcu nagły przeskok z pełnej pozytywnych emocji, bajkowej niemal opowieści do **kryminalnej intrygi**, jaką przyjdzie nam poznać w Sinking Island, to nie w kij dmuchał!

Dzień pierwszy

Fabuła Sinking Island zapoznaje gracza z osobą Jacka Norma, 38-letniego eks-gliniarza, obecnie utrzymującego się z pełnienia roli prywatnego detektywa. Dla podkreślenia wiarygodności bohatera Sokal zrezygnował z wizji grzecznego, mającego jeszcze mleko pod nosem amatora zagadek kryminalnych. W SI będziemy mieli do czynienia z **postacią klasycznego detektywa, bystrego twardziela rodem z filmów oraz książek noir**, który choć działa w słusznej sprawie, ma własny cyniczny charakter. Ten zresztą na pewno przyda się Jackowi podczas rozwiązywania kolejnej w jego życiu sprawy, tym razem dotyczącej śmierci pewnego milionera, któremu ktoś pomógł przenieść się na tamten świat niedługo po tym, jak bogacz na jednej z tropikalnych wysepek postawił przeogromny hotel. Łatwo się domyślić, że **zadaniem gracza będzie ujawnienie prawdy oraz wskazanie mordercy** właściciela wysokiej na ponad dwieście metrów budowli. Sęk w tym, że **bohater będzie miał na to niewiele czasu, gdyż wysepka, na której wzniesiono hotel – z uwagi na jej strukturę oraz wagę budynku – zaczyna tonąć**, a wraz z nią poszlaki mogące wskazać zbrodniarza.

Dzień drugi

I to jest właśnie meritum rozgrywki – konieczność działania pod presją czasu, kiedy każda stracona minuta może zaważyć na sukcesie śledztwa. Na potrzeby takiej mechaniki zabawy autorzy stworzyli **system symulacji mijającego czasu**, który pozwalał będzie na cieszenie się grą przez jakieś **siedem godzin w rzeczywistości**, natomiast przez trzy dni w świecie wirtualnym.

Każdego dnia Jack będzie musiał zgromadzić jak najwięcej dowodów, nie tylko zbierając ślady i inne poszlaki, ale również snując wnioski z przeprowadzanych rozmów. Jeśli coś przeoczy, może się okazać, że jego dotychczasowe starania spełzną na niczym i rozgrywka się zakończy, ponieważ dowód na zawsze zniknie pod powierzchnią wody! Wówczas gra cofnie nas do ostatniego checkpointu, których w sumie ma być sześć – po dwa na każdy dzień.

Dzień trzeci

Technicznie **Sinking Island prezentuje się naprawdę ładnie**, mimo że po raz kolejny zastosowano schemat „trójwymiarowe postacie oraz dwuwymiarowe tła z animowanymi elementami".

Każda stracona minuta może zaważyć na sukcesie śledztwa.

Jeśli natomiast chodzi o widoczne na zdjęciach lokacje, a także połączenie ich z nietypową dla scenerii architekturą, można uznać je za element charakterystyczny dla gier Sokala. Wszak zaraz po przewrotnych scenariuszach za to właśnie kochamy gry Benoita, prawda?

No to do wiosny, wtedy bowiem ma nastąpić premiera. A to oznacza, że to już za parę dni... |CDA|

Prawie jak na Titaniku.

CZŁOWIEK STWORZYŁ PIEKŁO

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA OSTATNICH LAT JUŻ W KWIETNIU!

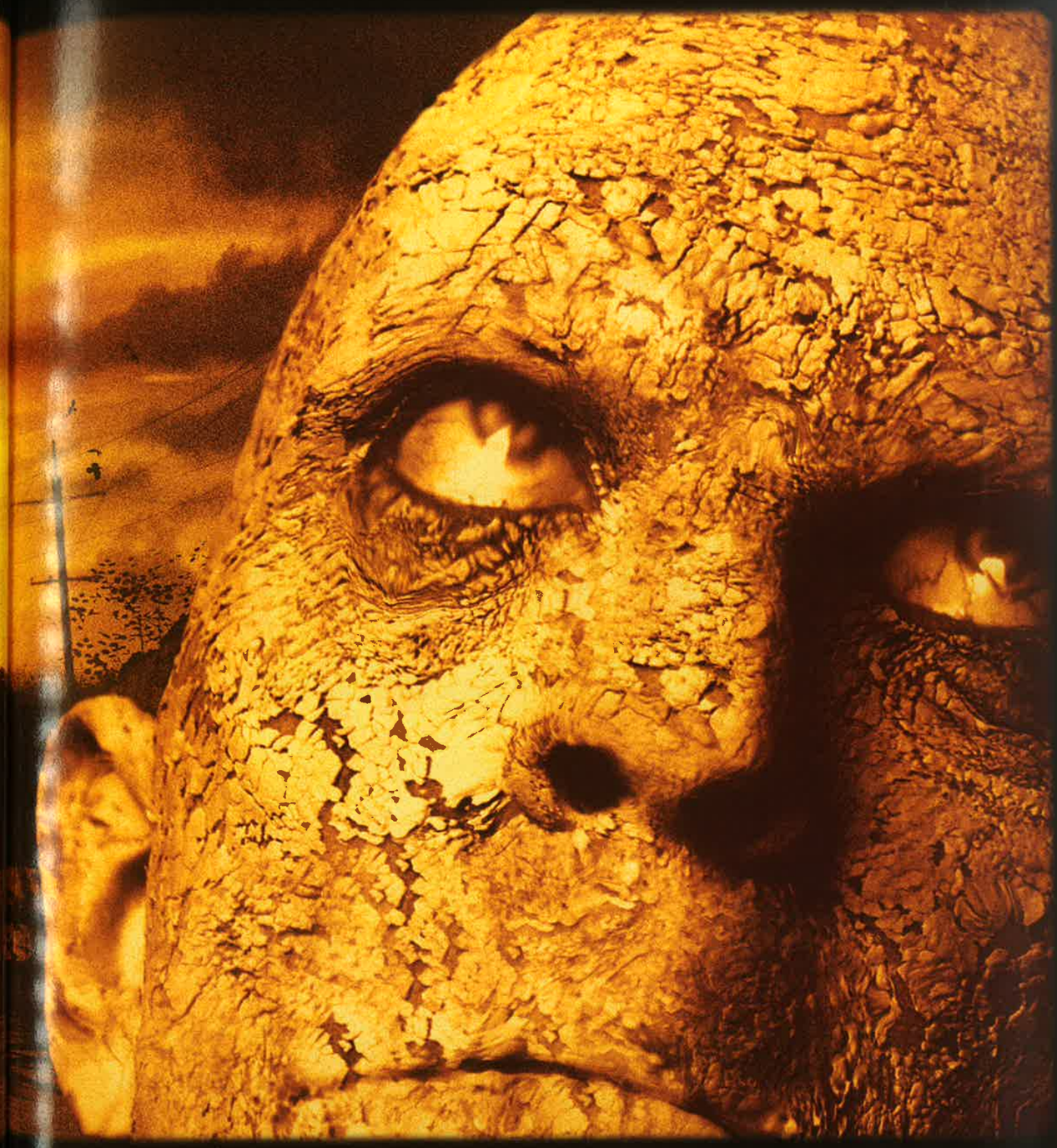
Jedna z najsłynniejszych powieści science fiction znów w księgarniach!

WEJDŹ DO STREFY ŚMIERCI I PRZEŻYJ PRAWDZIWY

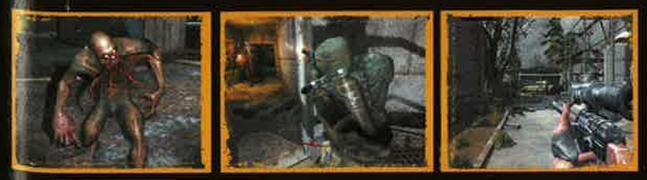
PREMIERA JUŻ W KWIETNIU!

PC DVD ROM | 16+ www.pegi.info | GAME WORLD | onet.pl | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT | gram.pl | THQ | PL WERSJA KINOWA | DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH | zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy! sklep.gram.pl

© 2006 Transavision Ltd. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



HORROR CZARNOBYLA



S.T.A.L.K.E.R.

CIEŃ CZARNOBYLA

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: DEEP SHADOWS
- DATA PREMIERY: JESIEŃ 2007
- WWW.DEEP-SHADOWS.COM

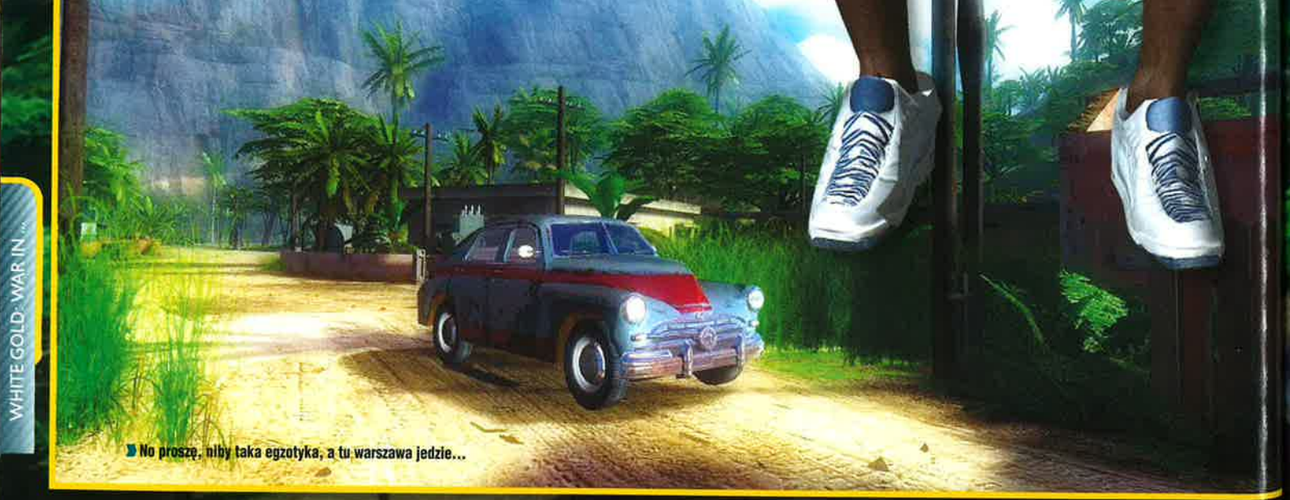
ANDRZEJ KACHEL | PIEKŁO W RAJU

Ale głupi ci Rzymianie – akwedukt w środku dżungli?

Zielono im...

WHITE GOLD
WAR IN PARADISE

Każdy, kto dysponuje podstawową wiedzą medyczną, wie, że „biała śmierć" to sól oraz lekarz pierwszego kontaktu. Każdy zaś, kto słyszał o głównym towarze eksportowym Kolumbii, wie, co to „białe złoto".



No proszę, niby taka egzotyka, a tu warszawa jedzie...

White Gold: War in Paradise to zapowiadana na ostatni kwartał tego roku **dynamiczna gra akcji z elementami RPG**, wyprodukowana przez ukraińskie studio developerskie Deep Shadows. Nasi bracia ze wschodu wyjątkowo upodobali sobie tropikalne klimaty, bowiem niespełna dwa lata temu na rynku ukazała się gra Boiling Point: Road to Hell, której akcja toczy się na podobnej szerokości geograficznej.

W raju jak w gaju

Gra przenosi nas nieco w przyszłość – do roku 2010, na archipelag karaibskich wysp, stanowiących w sumie terytorium małego państwa. Nie jest to miejsce i czas, w których człowiek mógłby zaznać spokojnego żywota, spędzając całe dnie na łowieniu marlinów i popijaniu margerity. Cały kraj ogarnięty jest wojną domową. Walkę o wpływy toczą między sobą siły rządowe, kartele narkotykowe, grupy pospolitych bandziorów, Indianie i wszyscy pozostali, którzy nawet sąsiedzkie kłótnie zwykli rozstrzygać za pomocą broni maszynowej. W takie oto środowisko zostaje rzucony gracz. Czeka na niego spory pakiet misji, których wypełnienie jest niezbędne dla rozwoju fabuły. Przy okazji można się też zabrać za wykonywanie questów pobocznych, co pozwoli dorobić na boku nieco gotówki oraz zdobyć zawsze pożądane punkty doświadczenia.

Lepsza wojna w raju niż droga do piekła.

Niech żyje wolność

White Gold oferuje graczowi pełną dowolność w wyborze i wykonywaniu zadań. Swoje usługi można świadczyć na rzecz jednej z ośmiu frakcji, które pozostają ze sobą w rozmaitych relacjach. W niektóre wydarzenia zaangażowanych może być więcej niż jedna z nich. Od tego, komu gracz zaoferuje usługi, będzie zależało, jakie otrzyma zlecenie. Dla przykładu: można podjąć się zadania sfotografowania przemytników inkaskich dzieł sztuki, co doprowadzi do ich aresztowania, można samemu zająć się przemytem albo też wziąć sprawy we własne ręce i osobiście odnaleźć skarby Inków, przy okazji równając z ziemią skład narkotyków należący do jednego z bossów.

Łuki w juki, hajda na koń

Producenci zapowiadają spory wybór środków transportu. Do szybkiego przemieszczania posłuży ponad dwadzieścia typów maszyn – od samochodów osobowych, przez łodzie aż po śmigłowce. Arsenał będzie zaopatrzony równie dobrze. Aby zorganizować oponentom podróż w zaświaty, wystarczy sięgnąć po jeden z trzydziestu typów uzbrojenia, a możliwość ich modernizacji i rozbudowy uczyni tę podróż jeszcze szybszą i definitywnie bezpowrotną.

Engineria

Ulepszony silnik graficzny Vital Engine 3 przy współpracy z nowoczesnymi technologiami graficznymi sprawi, że świat gry będzie się prezentował nad wyraz atrakcyjnie. Zmieniające się pory dnia i nocy, otoczenie żyjące własnym życiem oraz możliwość pełnej interakcji ze środowiskiem powinny zadowolić nawet najbardziej wymagających graczy. Interesująco zapowiada się również zaimplementowany strefowy system uszkodzeń, dzięki któremu obiekty w grze będą ulegać zniszczeniu w sposób zróżnicowany i bardzo zbliżony do rzeczywistego. Zatem nic nie stoi na przeszkodzie, aby w przypływie furii wyładować swoją złość na meblach lub kaktusach. (Należy jednak pamiętać o trzeciej zasadzie dynamiki, którą sformułował niejaki Isaac Newton – kaktus też potrafi przyp...ierniczyć.)

Po co ci to?

White Gold: **War in Paradise zapowiada się na łakomy kąsek** dla graczy, którzy cenią sobie dynamiczną rozgrywkę, wymagającą jednak choć minimalnej aktywności szarych komórek. Duża swoboda działania pozostawia pole do popisu tym, którzy lubują się w konstruowaniu precyzyjnych działań i metodycznym realizowaniu z góry założonych celów. Kto zaś preferuje taktykę spalonej ziemi, woli kroczyć wśród ognia, siejąc śmierć i zniszczenie, ten również będzie mógł zaspokoić swoje krwiożercze instynkty. Uproszczony system rozwoju postaci pozwoli nabywać umiejętności potrzebne do działania według własnej filozofii. **Brak na razie konkretnych informacji o multiplayerze**. Wiadomo tylko, że w zamierzeniach autorów ma się on pojawić.

Mocy, przybywaj!

Dosyć duże wymagania sprzętowe (procesor 2 GHz, pamięć RAM 1 GB, grafika 128 MB to niezbędne minimum) pozwolą na przyjemną rozgrywkę tylko tym graczom, którzy nie szczędzą środków na bieżącą modernizację sprzętu. Oczekując na premierę, która nastąpi pod koniec roku, warto zadbać o zwiększenie mocy przerobowych swojego komputera. Wszak kto nie maszeruje, ten ginie, a kto nie upgrade'uje, ten nie gra w nowości. **CDA**

Ten biały imigrant jest coś podejrzany... Czy on aby nie chce ukraść samochodu?

WKROCZ DO KRAINY UMARŁYCH!

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

WYMAGA ORYGINALNEJ GRY TITAN QUEST™

PRZEKROCZ STYKS I ZMIERZ SIĘ Z NOWYMI POTĘŻNYMI WROGAMI!

10 NOWYCH POZIOMÓW PODZIELONYCH NA 30 MISJI ZAPEWNI MINIMUM 12 GODZIN DODATKOWEJ ROZGRYWKI!

8 NOWYCH KLAS POSTACI, ZWIĘKSZONY LIMIT DOŚWIADCZENIA DO 75 POZIOMU, SETKI NOWYCH BRONI I ARTEFAKTÓW KTÓRE POMOGĄ CI W WALCE ZE ZŁEM!

PL WERSJA KINOWA

59,90 CENA PEŁNEJ WERSJI

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PROFESJONALNA POLSKA MARKA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl

IRON LORE

THQ

12+ www.pegi.info

© 2007 THQ Inc. Stworzone przez Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT i logo IRON LORE są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Iron Lore Entertainment, Ltd. W USA i innych krajach, użyte zgodnie z licencją. THQ, Titan Quest, Titan Quest Immortal Throne i ich logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi i/lub znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, loga należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA

TYTUŁY DOSTĘPNE W SERII:

eXtra Konkurs²

PONAD 1000 NAGRÓD DO ZDOBYCIA!

5x Wypasiony komputer YAMO ENGINE 707 z dwurdzeniowym procesorem AMD Athlon™ 64 X2 + Monitor BenQ FP92Wa

2x Projektor BenQ MP510
✔ Graj we wszystkie gry na niesamowitym projektorze BenQ i podłącz do niego kino domowe!

10x Karta graficzna Sapphire X1950 PRO
✔ Odpal najwyższe detale w grach z kartą Sapphire!

6x Monitor BenQ FP92Wa
✔ Zobacz super grafikę na najszybszym monitorze 19"!

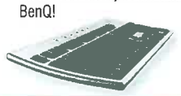
20x Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2
✔ Poczuj prawdziwą prędkość w grach dzięki procesorowi AMD!

6x Kamera wideo Genius G-shot DV610
✔ Zaimponuj znajomym! Cyfrowa kamera, aparat 6.6 Mpix, odtwarzacz mp3 i dyktafon cyfrowy w jednym!

12x Aparat cyfrowy BenQ C540
✔ Zrób super fotki z aparatem 5 Mpix i innymi super funkcjami!

20x Głośniki GENIUS SP-I200U
✔ Wykorzystaj w podróży głośniki GENIUS!

20x Klawiatura BenQ X-Touch 122
✔ Wymiataj we wszystkie gry na nowoczesnej klawiaturze BenQ!



10x Klawiatura GENIUS KB-29e
✔ Graj i wykorzystaj nowe funkcje multimedialne.

20x Mysz BenQ M800
✔ Daj czadu w gry FPP z myszą BenQ!

30x 512 MB Memory Stick
✔ Przenoś sejwy z super szybką pamięcią USB!

1000x Doskonałe gry komputerowe

CHCESZ ZDOBYĆ NAGRODY? TO BARDZO PROSTE!

WSZYSTKIE INFORMACJE NA TEMAT KONKURSU ORAZ SZCZEGÓŁOWY OPIS NAGRÓD NA STRONIE EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS

EXTRA KONKURS² TRWA OD 8.03 DO 30.06.2007.

gram.pl · CD PROJEKT

Dożywotnia Gwarancja — Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze — Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry) — Gdy gra ukończysz grę, możesz ją odsprzedać Biliym graczom

© 2007. EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD, ARROW, AMD ATHLON, GRAJ ICH KOMBINACJE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC. LOGO BENQ, YAMO, GENIUS, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAM.PL I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE PODLEGAJĄ OCHRONIE I ZOSTAŁY WYKORZYSTANE ZA ZGODĄ UPRAWNIONYCH PODMIOTÓW. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

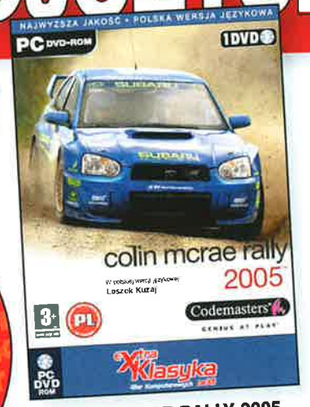
PONAD 2 MILIONY SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY!

FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW!

NOWE TYTUŁY W SERII:

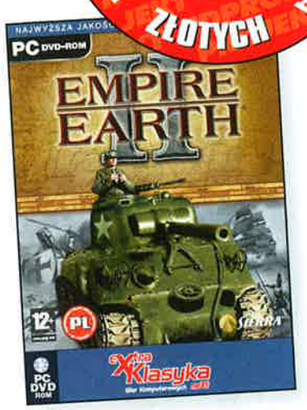
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

19,99 ZŁOTYCH



COLIN MCRAE RALLY 2005

DELTA FORCE: XTREME



EMPIRE EARTH II

ROLLERCOASTER TYCOON 2 ZŁOTA EDYCJA

SWAT 4

NOWOŚĆ! UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O DODATKI!

GOTHIC II: NOC KRUKA

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE & HORDES OF THE UNDERDARK

NEVERWINTER NIGHTS: KINGMAKER

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

AMD Smarter Choice · BenQ · YAMO · Genius

PATRONAT MEDIALNY: Gazeta.pl

eXtra Klasyka Gier Komputerowych next

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

CRYSIS

- PRODUCENT: CRYTEK
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
- WWW.CRYSIS-GAME.COM

Mało która gra jeszcze przed swoją premierą cieszy się tak wielkim poważaniem jak Crysis. Czytając CDA momentami można odnieść wrażenie, że tytuł ten dawno wyszedł, gdyż już teraz stanowi odniesienie do wszystkich innych FPS-ów. Czy jednak to nabożne traktowanie jest uzasadnione? Aby przekonać się, jak to jest naprawdę, pojechaliśmy do siedziby Cryteka...

Trawestując bardzo popularny cytat z niejakiego Juliusza C., mogę powiedzieć: przybyłem, zobaczyłem, zagrałem. Na razie jeszcze nie za wiele, ale i tak więcej niż reszta europejskich dziennikarzy. (A propos – byłem oczywiście jedynym przedstawicielem polskiej prasy – a co!) Korzystając z okazji, zdradzę kilka szczegółów tego typu wizyt.

Crysis od środka

Siedziba studia odpowiedzialnego za Far Cry'a i Crysisa mieści się od kilku miesięcy we Frankfurcie nad Menem, w ładnym ceglanym budynku. Gdy tam dotarłem, czekała mnie standardowa przechadzka po biurze – tym razem w towarzystwie jednego z ojców-założycieli firmy. Tam między innymi udało mi się dotrzeć do pomieszczenia, w którym niewielka grupa ludzi zaczyna pracować nad nowym projektem – ten jest na razie bardzo ściśle tajny i na tak wczesnym etapie, że nikt nie chciał powiedzieć o nim ani słowa więcej. Nawet zdjęcia, które tam zrobiłem, na tyle się nie spodobały, że zostałem grzecznie poproszony o skasowanie ich.

No cóż, willa wymaga pewnej renowacji – ale to otoczenie...

Ale jak to mówił Terminator: 'I'll be back!'

W końcu przeszedłem do małego pokoiku, w którym miała się odbyć interaktywna prezentacja gry. Polegało to mniej więcej na tym, że na początku obserwowałem, jak Bernd Diemer (starszy projektant Crysisa) przez kilka minut grał w pokazowy etap (swoją drogą – w przyszłym numerze na DVD znajdziecie filmik, który przy tej okazji nakręciłem – walkę z helikopterem). Gdy skończył, wreszcie sam miałem okazję usiąść za klawiaturą i zrobić to samo, co on, mając dewelopera za plecami.

Gra na cenzurowanym

Jak nietrudno sobie wyobrazić, taka sytuacja jest dość nienaturalna. I choć można ją wykorzystać, by zadać masę pytań, dużo lepiej gra się w samotności, na spokojnie mogąc eksplorować teren i niespiesznie odkrywać możliwości dawane przez tak rewelacyjnie zapowiadający się tytuł. Na szczęście dzięki uprzejmości Cryteka udało mi się dostać później do bardziej zaciszne miejsca, w którym mogłem już bez żadnego stresu spędzić z grą sporo czasu sam na sam. Co z tego wynikło?

Zanim jednak przejdę do tego, co wszystkich interesuje najbardziej, trochę potrzymam was w niepewności. Jeśli pamiętacie poprzedni temat numeru o Crysisie (spisany przez Huta wiele miesięcy temu), pewnie wciąż macie przed oczami plastyczne opisy grafiki – każdy listek liczony osobno, każde źdźbło trawy, które można przechylić w dowolną stronę itp. To stały problem z tekstami Huta – wszystko, co opisuje, jawi się w niesamowicie wspaniałych barwach, zaś rzeczywistość najczęściej nie dorasta do pięknych wizji. Wstęp ten piszę nie po to, by teraz wszystkie tezy z poprzedniego tematu numeru całkiem obalić. Jednak i tutaj ten mechanizm zadziałał...

Crysis w sieci

Jednym z drobnych mankamentów w Far Cry'u był nieco po macoszemu potraktowany multi. Choć rozgrywka w Crysisie też koncentruje się przede wszystkim na tym, co zobaczy samotny gracz, moduł sieciowy będzie jednak nieporównywalnie bardziej zaawansowany – i zwyczajnie lepszy. Niestety oponentami będą tylko ludzie, Crytek nie zdecydował się na walki po wcieleniu się w Obcych. Brak również trybu kooperacji – zamiast tego dostaniemy klasyczny i drużynowy (choć autorzy przed każdą nazwą stawiają słowo 'tactical', co oznacza tylko tyle, że w multi można korzystać z tych samych funkcji pancerza, co w single'u) deatchmatch oraz Power Struggle – wszystko dla maksymalnie 32 graczy. Szczególnie interesujący jest oczywiście ten ostatni tryb – ludzie podzieleni są w nim na dwa obozy, każdy z własną bazą oraz jakimś pojazdem, np. okrętem podwodnym lub samolotem. Zadaniem obu drużyn jest przejęcie

fabryki, w której można produkować broń i dodatkowe pojazdy (ciężarówki, łodzie patrolowe, helikoptery i wiele innych), a także rzecz najważniejszą – supertajny oręż, który jako jedyny pozwala na zniszczenie bazy wroga.

Sami gracze zaczynają tylko z podstawowym kombinezonem i pistoletem. Dopiero w miarę postępów w walce dostają kredyty, które później zamienić mogą na bardziej zaawansowany ekwipunek. Co ciekawe, złożoność gry sprawia, że jedna batalia może trwać nawet całe godziny. Nieraz pewnie się zdarzy, że zasiadając do multi o świcie skończysz grać przy rozgwieżdżonym niebie. I to nie tylko wirtualnie, ze względu na dynamicznie zmieniające się pory doby w Crysisie...

Crysis na pewno będzie grą rewelacyjną, grywalną oraz – czego wszyscy się spodziewają – najpiękniejszym FPS-em w historii.

Tu kiedyś było San Francisco, ale ekipa uznała, że nawet fundamenty nie są tam dobre.

A tu ekipa remontowa uznała, że tylko fundamenty do czegoś się nadają.

Dach już nie będzie przeciekał!

Mamo, czuję się tu bardzo Obco. Nikt mnie nie lubi.

Ja ci dam „pudło"!!!

Przyjemne z pożytecznym: snajper obserwuje plażę naturystek.

Gdzie dwóch czołgistów się bije, piechociarz spiernicza.

Kurtyna opada

Od razu rozwieję wątpliwości: Crysis na pewno będzie grą rewelacyjną, grywalną oraz – czego wszyscy się spodziewają – najpiękniejszym FPS-em w historii. Różnica w stosunku do oczekiwań niektórych (zwłaszcza tych, którzy pamiętają tekst Huta) polega na tym, że nie należy się tutaj spodziewać wielkiej rewolucji, która całkiem odmieni nasz sposób patrzenia na gry. Nowy tytuł Cryteka nie wprowadzi aż tak wielu nowych elementów do gatunku, nie sprawi też, że rzeczywiście będzie można pomylić obraz renderowany przez grę z tym, co obserwujemy na co dzień poza ekranami monitorów. Do tego etapu wciąż jeszcze kawał drogi.

Widać, że w kilku miejscach autorzy wciąż byli ograniczani przez sprzęt, zastosowali też parę sztuczek, które bardziej wprawne oko zauważy.

Pewne jest jednak to, że od wydania Crysisa znów będziemy przez kolejne kilka lat porównywać do niego wszystkie powstające FPS-y. I pewnie tak jak w przypadku Far Cry'a, zostanie on zdetronizowany dopiero po wydaniu kolejnego tytułu Cryteka...

Historia kryzysu

Na wszelki wypadek, jeśli ktoś jeszcze nie wie, o co chodzi w fabule, kilka słów na początek. Jest rok 2019, na jedną z wysp na Morzu Południowochińskim spada wielka asteroida. Wszystko przez to, że Obcy, aby żyć, muszą mieć minusową temperaturę. Bardzo szybko więc zmieniają zastany na Ziemi klimat tak, by swobodnie się po niej poruszać. Swoimi działaniami powodują szereg niebezpiecznych i mających duży wpływ na rozgrywkę zjawisk – począwszy od tornad, poprzez oberwania skał aż po trzęsienia ziemi. Wiemy już na pewno, że finał gry przyniesie kolejną zmianę otoczenia, to znaczy gracz dotrze do samego serca konfliktu – na statek Obcych. Reszta fabuły póki co osnuta jest tajemnicą.

Kryzys występuje w puszczy

Jeśli widziałeś już jakieś filmiki z Crysisa, najprawdopodobniej pochodziły one z etapu dziejącego się w puszczy – w obozie. Właśnie ta część gry została mi pokazana – wreszcie zamiast tylko obserwować, mogłem sam chwycić myszy i położyć paluchy na klawiszach WSAD... Jeśli cała gra utrzyma tak niesamowite tempo, czeka nas najbardziej intensywne doznanie od czasu... Prawdę mówiąc, nie pamiętam, bym kiedykolwiek wcześniej widział na PC coś podobnego.

Ten poziom, jak i każdy inny w grze można ukończyć na kilka różnych sposobów. Wszystko zależy od tego, jaki styl preferujesz. Możesz iść główną ścieżką i liczyć, że szkoła taktyki prezentowana przez Rambo się sprawdzi (z moich doświadczeń wynika, że to rozwiązanie dla prawdziwych twardzieli lubujących się we wciskaniu klawiszy odpowiedzialnych za ładowanie gry). Warto jednak podejść do sprawy bardziej subtelnie, starając się zakraść po kryjomu i zaatakować szybko i z zaskoczenia. To daje w tej grze zdecydowanie największą satysfakcję.

Nanokombinezon

Taki styl prowadzenia rozgrywki jest nieco ułatwiony z tego względu, że ogólnie akcja gry osadzona jest w przyszłości, zaś ty jako wykwalifikowany i dobrze wyposażony żołnierz masz do dyspozycji specjalny kostium (oraz możliwość modyfikowania broni). Można go wykorzystać na cztery różne sposoby, każdy wyczerpujący specjalną (i non stop regenerującą się) energię. Pierwszy to wzmocnienie siły. Przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy korzystasz z pięści – jednym ciosem jesteś w stanie powalić... palmę (sprawdziłem!), nie wspominając o wyrzuceniu drzwi z zawiasów czy też dokonaniu totalnej dekompozycji wrogiego czerepu. Siła sprawia też, że możesz bardzo wysoko skakać oraz chwytać ciężkie przedmioty, by nimi później rzucać we wrogów... lub też łapać za szyję samych przeciwników po to, by celnym rzutem otworzyć nimi drzwi.

Drugim trybem działania kombinezonu jest przyspieszenie. Dzięki niemu nie tylko poruszasz się z prędkością gazeli po siedmiu espresso, ale też możesz skakać na kilkumetrową odległość. Żeby nie było nieporozumień – to nie jest efekt bullet time. Wszyscy przeciwnicy chodzą w normalnym tempie, tylko ty przemieszczasz się nieporównywalnie bardziej chyżo. Nie ma tu jednak niestety mowy o omijaniu kul czy wykonywaniu innych matrixowych działań, więc tryb ten na pewno przyda się albo ludziom z bardzo dobrym refleksem, albo tym, którzy czasem z pola walki lubią zwyczajnie uciec. Tu przy okazji warto wspomnieć, że w Crysisie autorzy zdecydowali się na zastosowanie efektu motion blur (rozmazującego ekran) przy szybkim poruszaniu się – co tyczy się nie tylko biegu, ale również odwracania się. Jeśli chcesz wykonać błyskawiczny obrót o 180 stopni, możesz być pewien, że nie zobaczysz zupełnie nic z tego, co znajduje się z boku – obraz podczas ruchu będzie tak rozmazany, że niczego nie dojrzysz. Nie wiem jeszcze, jaki to będzie miało wpływ na grę – póki co wydaje się to tylko ciekawym i dość efektownym bajerem.

Kolejną opcją, którą można uruchomić za pomocą kombinezonu, jest osłona. Na pewien czas sprawia, że bohater sterowany przez gracza staje się znacznie trudniejszy do zastrzelenia, łatwiej więc przychodzą mu zwycięstwa w bardziej otwartych bataliach. Ostatnia funkcja jest może nieco mniej spektakularna i praktyczna, ale za to dość efektowna graficznie – to kamuflaż. Pozwala na przybranie kolorów otoczenia, dokładnie na takiej zasadzie, na jakiej robią to kameleony. Po chwili pozostawania w bezruchu stajesz się właściwie niewidoczny dla przeciwników – i im wolniej się poruszasz, tym większa jest szansa, że będziesz niedostrzeżony.

Wszystkie zastosowania kombinezonu wymienione powyżej jednak dotyczą tylko samego początku gry. Gdy już dotrzesz do momentu, w którym będziesz musiał stanąć twarzą w... coś tam z Obcymi,

Jeśli miałbym zdefiniować pojęcie 'next-gen gaming', najłatwiej by mi było po prostu pokazać Crysisa.

W owym czasie układ sił na kuli ziemskiej różni się nieco od obecnego. Na sporą potęgę wyrosła w ciągu dekady Korea Północna, która od razu zablokowała dostęp do miejsca tajemniczego zdarzenia. Nie mogło się to oczywiście spodobać Amerykanom, którzy wysłali oddziały Delta Force, by dostały się na obszar katastrofy i zdały relację w Pentagonie. Jednym z członków elitarnej jednostki jest Jake Dunn – czyli ty.

Pierwsze misje będą więc polegać na przedostawaniu się w pobliże asteroidy przez piękne dżunglowe otoczenie (które wzorowane było nie na żadnej chińskiej wysepce, a na Hawajach). To nie potrwa jednak długo, gdyż niebawem (jest to co prawda drobny spoiler, ale w sumie autorzy podają tę informację również w oficjalnych materiałach) coś, co spadło na wyspę, okazuje się gigantycznym statkiem Obcych. W tym momencie układ sił zmienia się diametralnie. Nie tylko dlatego, że dotychczasowi wrogowie (USA i Korea) jednoczą siły przeciwko nowemu wrogowi. Sam klimat również zmienia się nie do poznania.

EVER
SYSTEMY ZASILANIA

Zasilacze EVER Silver dedykowane są wymagającym Klientom, doceniającym ciszę i niezawodność

WŁAŚCIWOŚCI:

- Zgodność z płytami AMD, INTEL ATX 12V (ATX 2.2/2.0/1.3 złącze ATX 24/20 pin)
- Zasilacz posiada szereg zabezpieczeń:
  OVP – zabezpieczenie przed zbyt wysokim napięciem
  OCP – zabezpieczenie przed zbyt wysokim prądem
  SCP – zabezpieczenie przeciwzwarciowe
  OLP – zabezpieczenie przeciążeniowe
  OTP – zabezpieczenie termiczne
- System aktywnego PFC o współczynniku PF=0,99 zapewnia wysoką wydajność prądową zasilacza
- Wtyczki: 6x molex; 2x flop; lx 4-pin ATX12V; 1x 20/24-pin Connector ATX; 2x SATA; 2x PCI EXPRESS connector
- System Air Flow Technology zapewniający optymalny przepływ powietrza dzięki strukturze „plastra miodu"
- System Intelligent Fan Control – super cicha praca, którą zapewnia 12 cm. wentylator, głośność 23 dB
- Specjalny Pakiet Serwisowy – zgłoszenie reklamacyjne realizowane jest w ciągu 48 godzin, serwis door-to-door, 3-letni okres gwarancji

www.ever.com.pl

Postęp – kiedyś do karczowania dżungli używano maczet.

Złożę skargę – od tygodnia nikt nie sprząta worków ze śmieciami!

Jake Dunn zdaje się mieć chwilowe problemy ze wzrokiem. Wada +10, tak na oko...

chętnie skorzystasz z innych możliwości dawanych przez kombinezon. Siła wówczas przyda się na pewno po to, by szybko się rozmrozić, rozkruszając z siebie warstwę lodu. Jako że pozaziemscy przeciwnicy widzą świat korzystając z termowizji, kamuflaż a la kameleon przestaje być użyteczny. Zamiast tego kostium jest w stanie schłodzić się do tego stopnia, że i tak pozostaniesz niezauważony.

Lunety, tłumiki, bajery

Kostiumu możesz używać poprzez skróty klawiszowe oraz dzięki menu nawiązującemu nieco do gier z Xboxa. Gdy wciśniesz środkowy przycisk myszy, na ekranie pojawi się specjalne kółko z pięcioma polami – wystarczy, że lekko ruszysz w którąś ze stron i puścisz przycisk, by wybrać interesującą cię funkcję. Uważni zauważyli pewnie, że przed chwilą napisałem o pięciu polach, choć opcje pancerza są cztery. I owszem – ostatnie bowiem służy do tego, by zmodyfikować broń.

Duża część oręża występującego w grze może być dodatkowo usprawniona za pomocą dodatków – z czego ja widziałem dwa rodzaje lunet oraz tłumik. Nie ma się co zbytnio rozpisywać o ich zastosowaniu, gdyż jest ono raczej oczywiste. Na pewno jednak dodanie tych elementów jeszcze bardziej zachęca do tego, by przechodzić grę, próbując jednocześnie nie zostać zachlapanym krwią – co chyba nawet jest możliwe. Ostatnią możliwością kombinezonu jest bowiem funkcja, której należy używać zupełnie w ostateczności – jest to wytworzenie potężnej fali uderzeniowej o promieniu 50 metrów, która paraliżuje wszystkich znajdujących się w zasięgu wrogów.

Crysis off-road

O ile niektórzy mogą mieć opory względem walki na krótkie dystanse, co ewentualnie

CRYTEK FOTOSTORY

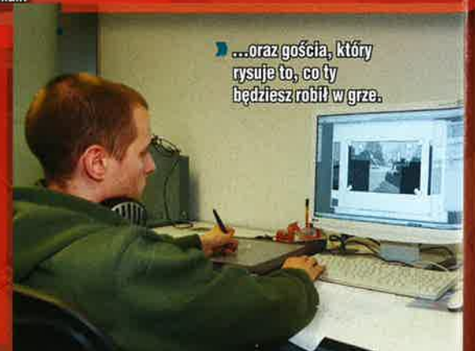
W pewnym mieście nad Menem...

Recepcji strzeże urocze dziewczę (ktoś coś mówił o urodzie Niemek?), którą obserwuje jednak nieustannie zazdrosny Superman.

...artystkę potrafiącą postawić spory puchar na LCD-ku...

...w dużej ceglanej twierdzy żyje sobie Crytek.

Przechadzając się między biurkami, można dojrzeć Kobietę Demolkę zajmującą się wybuchami...


...oraz gościa, który rysuje to, co ty będziesz robił w grze.

Core 2 Duo, GF8800 i 2 GB RAM-u w zupełności wystarczyły do grania w wysokich detalach.

Będę strzelał – nie lubisz mnie, prawda?

Pracuj w Cryteku!

Wbrew nagłówkowi, producenci Crysisa nie prowadzą póki co zmasowanego naboru, choć nie da się ukryć, że firma bardzo się rozwija, stając się powoli europejskim potentatem na rynku gier. Zaczęło się jednak dużo skromniej – od wspólnej inwestycji Cevata, Avniego i Faruka Yerli – trzech braci, którzy założyli Cryteka w 1999 roku w Coburgu, niewielkim miasteczku w północnej Bawarii. Przy pracach nad Far Cry'em uczestniczyło już 40 osób, po jego wydaniu okazało się, że przydałoby się zmienić otoczenie na mniej odludne – wybór padł na Frankfurt nad Menem, gdzie firma przeniosła się w kwietniu 2006 roku. Dziś pracuje w niej około 140 osób pochodzących z 27 krajów – w tym z Polski. Wystarczy się przejść po firmie, by zobaczyć, że zróżnicowanie jest ogromne – spotkać można Azjatów, Włochów, Amerykanów, Brytyjczyków itd., zaś głównym językiem jest tam angielski. Znajomość niemieckiego jest wręcz niekonieczna. Zespół składa się właściwie z samych młodych ludzi, zaś atmosfera panująca w Cryteku jest bardzo sympatyczna, na co niebagatelny wpływ ma pokój konsolowy, w którym można się chwilę odprężyć, czy stół do gry w piłkarzyki... Gdybym nie pracował w CD-Action, chyba już bym tam składał swoje CV... ;)

mógłbym zrozumieć, to już na pewno nikt nie będzie w stanie się powstrzymać, gdy siądzie za kierownicą któregoś z pojazdów. Sam miałem możliwość sterowania dżipem i muszę powiedzieć, że takiego wrażenia z prowadzenia samochodu nie miałem w żadnej innej grze FPS. CryEngine 2 jest na tyle elastyczny, że z powodzeniem mógłby posłużyć do stworzenia przedniej off-roadowej ścigałki (a że takie rzeczy się zdarzają, rodzime studio Techland najlepszym przykładem). Jazda jest niezwykle przyjemna, można oczywiście potrącać przeciwników, zabrudzenia na szybie i jej pęknięcia wyglądają rewelacyjnie – słowem, cud, miód, malina!

Pewnym ograniczeniem jest jednak niemożność jednoczesnego jeżdżenia i strzelania. Gdy wsiądziesz do samochodu, masz do wyboru pięć miejsc – kierowcy, pasażerów oraz przy działku. Tu autorzy postawili na realizm, więc by jednocześnie strzelać i jechać, musisz zagrać w multiplayerze.

Na samochodach pojazdy w Crysisie się nie kończą. Kierować można również czołgami, w planach jest też helikopter oraz łodzie – można nawet znaleźć informacje o małych okrętach podwodnych! Czy to wszystko znajdzie się w single'u, czy zostanie pozostawione graczom do zabawy w trybie multi (vide ramka), jeszcze nie wiadomo – na pewno jednak nikt nie będzie narzekał na rutynę i ból nóg spowodowany pokonywaniem pieszo wielu kilometrów.

Grywalność ponad wszystko

Powoli i nieuchronnie zbliżam się do poświęcenia kilku akapitów sprawom natury technicznej, wcześniej jednak chcę zaznaczyć jedną ważną rzecz. Choć Crysis pojawia się zawsze w naszych (i nie tylko naszych) tekstach w kontekście pięknej grafiki i olśniewających efektów, nie oznacza to, że grywalność stoi w nim na drugiej pozycji. Jeśli spodobał ci się Far Cry, podejrzewam, że Crysis wciągnie cię jeszcze mocniej. Nie wiem, czy będzie otoczony takim kultem jak na przykład Half-Life 2, ale bez wątpienia nie należy go traktować tylko jako prezentacji engine'u. Crytek robi, co może, by zapewnić zróżnicowaną grę, która nie skończy się po 8 godzinach zabawy (mniej więcej tyle będzie trzeba, by dotrzeć do końca ostatniego poziomu). Decyzje podejmowane podczas rozgrywki mają wpływ na przyszłe wydarzenia, przez co za każdym podejściem Crysis może być nieco inny...

Potęga technologii

Drugim głównym bohaterem po Jake'u Dunnie jest tu bez wątpienia CryEngine 2 – najbardziej zaawansowany silnik wszech czasów. Odpowiada on nie tylko za wyświetlanie grafiki, ale też za AI oraz fizykę – zaś wszystkie te elementy kładą na łopatki osobne systemy, jak chociażby popularny PhysX. Szczególnie efektowne są zabawy z roślinnością. Choć nie ma tu mowy o poruszającym się osobno każdym listku czy źdźble trawy i tak interakcja z otoczeniem stanowi zupełnie nową jakość. Diabeł tkwi w szczegółach – gdy padasz na ziemię, wzbija się wokół ciebie tuman kurzu. Gdy strzelasz do palmy, łamiesz ją dokładnie w tym punkcie, w który trafiłeś. Jeśli chcesz ją rozczłonkować na drobne deseczki, możesz to zrobić, gdy już leży na ziemi. I tak dalej, i tym podobne.

Duży plus należy się grze również za efekty związane z fizyką. Nie tylko wszystkie beczki czy postacie reagują tak jak powinny, ale to samo tyczy się również zachowania dymu i ognia. W zależności od kierunku wiatru roznoszą się one zgodnie z regułami panującymi w rzeczywistości – materiały łatwopalne przejmują ogień, a drzewa i trawa uginają się w tym samym kierunku. Zdecydowana większość gry toczyć się będzie na otwartych przestrzeniach, przy nich zresztą widać całą potęgę CryEngine'u – nie oznacza to, że w ogóle nie będzie możliwości zwiedzania pomieszczeń – ich liczba jest jednak zdecydowanie mniejsza.

Jako że ludzi jest sporo, a różnorodność wskazana, pracownicy rozpoznają się po wzorach pasków na swetrach.

Don't cry, boys! Betatest też się kiedyś kończy!

No, teraz trochę poważniej: piętro nad siedzibą Cryteka to profesjonalne studio, w którym nagrywane są sekwencje motion capture. Właściwie prawie wszystko jest na miejscu – chyba tylko z autorami muzyki developerzy nie mają codziennego kontaktu, gdyż ci pracują... w orkiestrze symfonicznej w Seattle.

Osobny akapit należy się modelom postaci, które wyglądają niemal idealnie. Nic dziwnego – powstały dokładnie w tej samej technice, którą wykorzystuje się do produkcji filmów. Szczegółowość jest znakomita, zaś ruchy w stu procentach naturalne – to jednak już nikogo nie dziwi, gdyż nawet przy dość małych produkcjach zatrudniane są całe studia motion capture, co zaś dopiero przy tytule tak wielkim jak Crysis.

Maszyna marzeń?

Pewnie duża część z was zastanawia się, co tak naprawdę trzeba mieć za sprzęt, by móc cieszyć się grą. Tu odpowiedź jest niejednoznaczna. Windows Vista nie jest wymagany. Jeśli nie masz karty obsługującej DirectX 10 (czyli GF8800 – innej póki co nie ma), lepiej graj na starym i poczciwym ikspeku. Ja sam podczas prezentacji siedziałem przy wielkim panoramicznym ekranie wyświetlającym obraz w dość wysokiej rozdzielczości i przy renderowaniu DX10. Wszystko chodziło szybko i sprawnie, oczywiście wyglądało rewelacyjnie. Co ciekawe, komputer, na którym grałem, nie był wcale jakimś supertajnym wynalazkiem, który dopiero co zszedł z taśmy montażowej. Core 2 Duo, GF8800 i 2 GB RAM-u w zupełności wystarczyły do grania w wysokich detalach – nie jest to oczywiście sprzęt tani (patrz: najlepszy zestaw w Konfiguratorze), ale na pewno już w chwili wydania Crysisa będzie już co najmniej kilkaset złotych tańszy.

No właśnie – wydanie. Crytek podpisał umowę na dystrybuowanie gry z Electronic Arts – największą firmą w branży. Jak wiadomo, tak wielka korporacja, jaką jest EA, ma też swoje charakterystyczne zagrywki, które nie wszystkim się podobają. Na szczęście bracia Yerli bardzo podkreślają niezależność od giganta – umowa dotyczy tylko wydania, Elektronicy nie wpływają na treść gry, nie powinni też

Spadajcie chłopaki, za cieńcy na mnie jesteście.

Crysis tworzony jest na CryEngine 2 – najbardziej zaawansowanym silniku wszech czasów.

wymuszać innych ruchów (na moje pytanie, czy mamy się spodziewać dodatków w stylu Crysis: Zwierzaki, producenci tylko szeroko się uśmiechnęli).

PC next-gen

Jednak jedna z najlepszych informacji jeszcze przed nami. Jeśli miałbym zdefiniować pojęcie 'next-gen gaming', najłatwiej by mi było po prostu pokazać Crysisa – jest tu bowiem wszystko to, czego wymagamy od największych i najlepszych produkcji. Tym bardziej cieszy więc to, że Crytek zdecydował się na wydanie gry tylko i wyłącznie na PC.

Konsolowcy muszą tym razem obejść się smakiem – być może powstanie też gra dla nich (tak samo, jak to było przy Far Cry: Instincts), jednak na pewno co najmniej kilka miesięcy później, nie będzie to też na pewno oryginalny Crysis.

Na pytanie, dlaczego firma wypuszcza tak wielki tytuł tylko na jedną platformę, usłyszałem niezwykle budującą odpowiedź: PC to wciąż przepotężna maszyna, której nie zastąpią konsole. Ma dodatkowo tę przewagę, że wraz z pojawianiem się nowego sprzętu, zmienia się również wygląd gier Cryteka. Jeśli odpalisz Far Cry'a dziś, na dobrym komputerze zobaczysz zupełnie inną grafikę, niż gdy robiłeś to w 2003 roku...

Nie inaczej będzie z Crysisem – jakość wyglądu będzie lepsza wraz z postępami w mocy obliczeniowej, czasem przy lekkim wsparciu patchowym (dodającym np. nowe efekty, które dopiero się pojawią). To bez wątpienia gra, która wyznaczy drogę dla całej branży. Byle do września! |CDA|

Smutny koniec zabawy fajerwerkami made in China.

INFERNAL

IDŹ DO DIABŁA!

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY
www.infernalgame.com
eidos
PLAYLOGIC
16+ www.pegi.info
PC DVD ROM
PL
79,90 PLN
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37
METROPOLIS

Infernal © 2007 Playlogic International N.V. Wszystkie prawa zastrzeżone. Opracowanie Metropolis. Wydanie Playlogic International N.V. Dystrybucja Eidos Interactive. Infernal i Playlogic są zastrzeżonymi znakami towarowymi Playlogic International N.V. Eidos oraz logo Eidos są zastrzeżonymi znakami towarowymi Eidos oraz firm występujących pod tą nazwą. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawowitych właścicieli.

PRODUCENT: CD PROJEKT RED
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2007
WWW.THEWITCHER.COM

WIEDŹMIN®

Kilka lat prac, kilkaset osób przewijających się przez studio, setki szkiców i konceptów, jakieś 20 milionów złotych i góra optymizmu – tak w skrócie scharakteryzować można dziś Wiedźmina, największą grę, jaka kiedykolwiek powstawała w Polsce.

Skoro niemal za miedzą, w Warszawie, rodzi się – jak ćwierkają jaskółki – **jeden z najlepszych erpegów tego roku**, zaś prace nad nim zbliżają się wreszcie ku końcowi (oficjalna i ponoć pewna data to **wrzesień tego roku**), CD-Action musiał trzymać rękę na pulsie. Gdy tylko pojawiła się możliwość, by wreszcie samemu przez jakiś czas wcielić się w Geralta z Rivii, chętnych było wielu, więc pojechała trójka: Allor, CormaC i Qn`ik. Po to, by **obejrzeć postępy pracy – i przede wszystkim POGRAĆ w to, co już jest gotowe** (a zmajstrowano już około 80% gry). Dodajmy, że **graliśmy jako pierwsi dziennikarze z Polski.**

Fabuła

[Allor] Gra rozpoczyna się długim, sześciominutowym filmem przygotowanym przez Platige Image. Jego reżyserem jest Tomasz Bagiński, który popełnił swego czasu nominowaną do Oskara „Katedrę", za dźwięk zaś odpowiada znany wszystkim fanom gier i byłym scenowcom Adam „Scorpik" Skorupa. To powinno wystarczyć za rekomendację, gdyby nie fakt, że jakiś czas temu mogliśmy zobaczyć pierwszą wersję intra. A ta była wprawdzie dobra, ale w porównaniu do paru innych filmików wprowadzających, jakie można było wtedy obejrzeć, nie porywała. Owszem, klimat miała bardzo fajny, ale pod względem płynności animacji czy montażu zostawała nieco z tyłu. Na szczęście zdali sobie z tego sprawę nie tylko malkontenci, dlatego też tamto intro należy traktować jako przymiarkę. Wersja finalna... no, wprawdzie takiej jeszcze nie widzieliśmy, ale za to jako pierwsi zobaczyliśmy wersję *niemal* finalną. „Niemal" oznacza, że niektóre sceny zostały zastąpione przez plansze, brakowało również ostatecznej ścieżki dźwiękowej, ale efekt i tak jest już znacznie bliższy ideałowi. A to bardzo ważne, bo intro – będące ilustracją pierwszego opowiadania z Geraltem i strzygą w roli głównej – pokazuje, od czego się to wszystko zaczęło, jest wręcz czymś w rodzaju hołdu. **Sama gra rozpoczyna się pięć lat później, a fabuła z tamtą strzygą nie ma nic wspólnego.**

Wtedy to pewnego deszczowego dnia w pobliże siedziby wiedźminów, zamku (a właściwie ruin) Kaer Morhen, dociera ledwo żywy człowiek – Geralt z Rivii. Nie będzie mu jednak dane odpocząć, mimo że na miejscu przebywa znająca się na leczeniu Triss Merigold, bowiem zamczysko atakują... no właśnie, kto ośmieliłby się zaatakować siedzibę wiedźminów? Kto jest na tyle potężny i zdesperowany, by wysłać na pewną śmierć nie tylko dziesiątki rzezimieszków, ale także magа? Co oznacza ten dziwny tatuaż na ramionach trupów? Gdzie wreszcie uciekły niedobitki i jakie tajemnice udało się im wykraść?

Pytań jest bardzo wiele, ale przecież tego właśnie od dobrego RPG-a, opartego na najbardziej rozpoznawalnej postaci fantasy ostatnich lat należy oczekiwać. Za fabułę odpowiadał w końcu... no właśnie, wbrew temu, czego można by oczekiwać, **za fabułę wcale nie odpowiadał Andrzej Sapkowski.** Szkic stworzył Jacek Komuda, ale drogi CD Projektu i jego rozeszły się już dawno temu, a te pierwsze pomysły zostały mocno zmodyfikowane. W chwili obecnej nad scenariuszem pracują już tylko anonimowi mieszkańcy boksów w studiu CD Projekt Red – jednak wszystkie znaki wskazują na to, że zmiana ta wyszła grze na dobre. Żeby to jednak wyjaśnić, musimy się przyjrzeć questom i zakończeniu.

[Qn`ik] Jeszcze tylko jeden mały komentarz: mimo wszystko uważam, że pomysł „utraty pamięci" przez bohatera jest bardzo ograny – to pójście na łatwiznę. Co nie znaczy, że sam miałbym lepszą koncepcję, zważywszy na główne założenie, że akcja ma się dziać po wydarzeniach z Sagi...

Questy i zakończenie

[A] Wzorem choćby KotOR-a będziemy się musieli w Wiedźminie opowiedzieć po jednej ze stron. **Nasz bohater będzie oczywiście chciał pozostać neutralny, w nic się nie mieszać, ale nie będzie to możliwe.** Przez nasze wybory będą cierpieli inni, należy więc wybierać mniejsze – w naszym mniemaniu – zło. Bo podziału na czerń i biel nie będzie. To gracz zadecyduje, jaką drogę obierze – a potem razem z resztą świata i jego mieszkańców poniesie wszystkie tego konsekwencje.

Jak jednak przedstawić wybór jednej ze stron, skoro nie będzie czerni i bieli, a więc i biegunów, w oparciu o które można by stworzyć jakiś wykres? Rozwiązano to w sposób czysto fabularny – zamiast wskaźnika zobaczymy po prostu, do jakich ważniejszych wydarzeń doprowadziły nasze działania. Nie wydaliśmy kupca handlującego ze Scoia'tael? Ich bandy będą coraz mocniejsze, a gdy przyjdzie się nam o tym przekonać, pojawi się informacja, która nam o tych konkretnych wyborach przypomni. Żeby nie było niedomówień – o fakcie, że właśnie podejmujemy wybór, który będzie miał znaczenie w dalszej części gry, nic nas nie informuje. Błąd? Przeoczenie? Moim zdaniem, chęć jak najwierniejszego przeniesienia w gierkowe realia prozy Sapkowskiego.

[CormaC] Co ważne, tego, jakie skutki wywołał jakiś nasz wybór, dowiadujemy się nie natychmiast, tylko np. po kilku godzinach gry. Twórcy chcą w ten sposób podkreślić odpowiedzialność, jaką gracz ponosi za swoje czyny (Trzeba było go zabić, kiedy miałem okazję to zrobić...).

[A] Służą temu **także trzy (podobno jest jeszcze czwarte, będące połączeniem dwóch innych) zakończenia** pierwszej części komputerowych przygód Geralta. To, które zobaczymy, zależeć będzie tylko od nas.

Ostre cięcia w budżecie rabusiów.

Strzelił gada płazem w pysk.

Z drogi, Stroggi!

Kołyska Wiedźmina

Siedziba CD Projektu mieści się stosunkowo niedaleko centrum Warszawy, w kompleksie starych i średnio efektownych budynków. Firmę nietrudno znaleźć – z daleka widać duży szyld umiejscowiony na dachu. Znacznie lepsze wrażenie robią wnętrza – główne biura CDP Red znajdują się piętro niżej niż CDP. Ciepły wystrój, ściany ozdobione naturalnymi cegłami – jest wygodnie i komfortowo. Nad każdym wejściem przeczytać można jakieś hasła dotyczące Wiedźmina – każdy pracownik musi pamiętać, nad czym aktualnie pracuje. Choć w samej firmie pracuje kilkadziesiąt osób – programistów, grafików, animatorów itp., to i tak nie jest kompletny skład. Dużo rzeczy zostało zlecone na zewnątrz – gdzie indziej tworzone są dźwięk i muzyka, motion capture i tak dalej.

A jak w ogóle jest w studiu? Na pewno praca tam należy do przyjemniejszych w Polsce – chcący się oderwać na chwilę od Wiedźmina mogą zagrać na konsolach, na korytarzach stoją również stoły do gry w piłkarzyki, a także... bilard. Jako że firma stale się rozwija i wciąż przyjmuje nowych uzdolnionych ludzi, jest chyba całkiem niezłym miejscem do składania swojej „cefałki". Jeśli jesteś muzykiem/grafikiem/programistą/itd. – warto spróbować! Jak coś, pisz na: kontakt@thewitcher.com :)

jednak w przeciwieństwie do KotOR-a (gdzie dało się zmienić zdanie w ostatniej chwili) tutaj na zmianę decyzji tuż przed końcem gry nie ma co liczyć. Ba – należy wiedzieć, że **znaczenie będą miały nawet pierwsze dokonane wybory**, bo to one wyeliminują zakończenie najbardziej odstające od naszego stylu gry. W dodatku do finału biegną różne drogi, ale żadna z nich nie pozwoli nam zobaczyć całości materiału przygotowanego przez twórców. I za to należą się wielkie brawa, bo dzięki temu będzie można przeżyć trzy wielkie przygody, a nie tylko jedną, „bo przecież i tak już wszystko widziałem".

Osobną kwestią jest jeszcze film na zakończenie. Będzie dokładnie odwrotnie niż przy intrze: najpierw zobaczymy przygotowany na engine'ie gry filmik będący zwieńczeniem obranej przez nas drogi, a następnie czterominutową animację przygotowaną przez studio Platige Image. Tym razem będzie on miał ścisły związek z fabułą gry – stworzy także podwaliny pod ewentualną (bo wszystko zależy od przyjęcia, tj. sprzedaży, gry) kontynuację. Jest to o tyle niezbędne, że Wiedźmin będzie fabularnie zamkniętą całością – furtka jednak zapewni logiczne przejście do następnej wielkiej przygody.

Pij mleko, będziesz wielki.

Ile w tym RPG-a?

[C] Erpegowa mechanika stojąca za rozgrywką jest w Wiedźminie raczej klasyczna. Oczywistym jest, że odpadły wszelkie kwestie związane z wyborem postaci, profesjami i specjalizacjami. Tym niemniej gracz będzie mógł w znacznym stopniu kształtować bohatera i dopasowywać go do swojej filozofii gry. Tutaj wszystko odbywa się zgodnie z kanonami gatunku – wykonując questy i, za przeproszeniem, rżnąc potwory będziemy otrzymywać klasyczną erpegową „walutę" – punkty doświadczenia. Po zdobyciu nowego poziomu trzeba będzie zajrzeć na kartę postaci i zdecydować, na co wydać uciułane z trudem „ikspeki".

Geralta opisują cztery atrybuty odzwierciedlające jego cechy psychofizyczne: siła, zwinność, wytrzymałość, inteligencja – ich nazwy mówią same za siebie. Z każdym atrybutem powiązane będzie drzewko umiejętności. Te ostatnie podzielone zostały na dwie kategorie – aktywne i pasywne. Zdolności pasywne działają zawsze od momentu zakupu, np. kamienna skóra (powiązana z wytrzymałością daje stały bonus do pancerza) czy miażdżący cios (stały bonus do silnego stylu walki srebrnym mieczem).

Yennefer, naprawdę się nie zmieniłaś...

Aby natomiast skorzystać z dobrodziejstwa zdolności aktywnej, trzeba jej będzie świadomie użyć. Najlepszym przykładem z tej grupy są Znaki aktywowane prawym przyciskiem myszy. Skoro już o nich mowa – będzie ich 5 i również trzeba inwestować w nie punkty doświadczenia. Aard (telekinetyczne pchnięcie), Igni (atak ogniem), Arden (pułapka na potwory), Axil (przejęcie kontroli nad przeciwnikiem), Quen (magiczna tarcza) – oto, w jakich mocach będzie można wyszkolić Geralta. Skuteczność każdego Znaku można podnosić wykupując kolejne poziomy jego zaawansowania (w sumie 5) i modyfikatory (np. zwiększenie zasięgu działania). Pojawią się też specjalne umiejętności zwiększające efektywność Znaków.

Punkty doświadczenia będzie można (a właściwie trzeba – w końcu wiedźmin to wojownik, a nie mag) przeznaczać również na **umiejętności związane z walką mieczem. Będzie ich łącznie sześć**, co jest wynikiem przemnożenia trzech stylów walki przez dwa rodzaje mieczy. **Na każdy styl przypadać będzie 5 ciosów**, które również należy wykupić. Listę zdolności, w które będzie można inwestować punkty doświadczenia, zamykają umiejętności dodatkowe, takie jak zielarstwo, alchemia, targowanie się, a nawet picie, ucztowanie i uwodzenie (tak jest, w grze będzie można podrywać przedstawicielki płci pięknej, jednak nie będzie to miało niemal żadnego znaczenia dla rozgrywki jako takiej). W sumie – jak twierdzą autorzy Wiedźmina – w grze znajdzie **się ponad 250 specjalnych zdolności.**

Rozwijając Geralta gracz będzie musiał na dość wczesnym etapie gry zdecydować się na specjalizację w wybranych dziedzinach, ponieważ niemal niemożliwe będzie stworzenie uniwersalnej postaci dobrej we wszystkim. Z drugiej strony, hardkorowi gracze, gotowi wykonywać wszystkie questy i przedzierać się przez krzaczory, w które inni by nie zaglądali, mają szansę dorobić się naprawdę silnej i wszechstronnej postaci.

Ogólnie rzecz biorąc, **system erpegowy Wiedźmina jest z jednej strony prosty, z drugiej zaś na tyle kompleksowy, by umożliwić graczowi rozwój bohatera w wybranym kierunku**. Całość mechaniki sprawia wrażenie przemyślanej (została stworzona pod kątem konkretnej, unikalnej postaci) i wygląda na to, że będzie doskonale spełniać swoją rolę nie zasypując przy tym gracza stertą tabelek i modyfikatorów.

[Q] No dobra, ale co tak naprawdę z tego wszystkiego wynika? Niestety system erpegowy w Wiedźminie może być jego piętą achillesową. CD Projekt Red bazuje na tym, że wszyscy postać Geralta znają i uwielbiają, twórcy pamiętają też o tym, że fani nie wybaczyliby im, gdyby zezwolili na znaczące odejście od kanonu. Tymczasem dla ludzi, którzy Sagi nie czytali (czyli – podejrzewam – 97% zachodnich graczy), niezrozumiałe jest, dlaczego nie można grać wiedźminem–krasnoludem, chaotycznym dobrym.

[C] To jednak wynika z koncepcji przyjętej przez autorów – Wiedźmin nie jest opowieścią o jakimś przypadkowym bohaterze, tylko

CZY NADSZEDŁ CZAS
BY ZWĄTPIĆ W SIŁĘ UMYSŁU?

Sherlock Holmes
PRZEBUDZENIE

Pokieruj poczynaniami słynnego detektywa w jego najdziwniejszym dochodzeniu. Odkryj mroczne sekrety sekty wyznawców Cthulhu! Sprawdź, czy racjonalność otaczającego świata nie jest aby tylko iluzją?

- trzymająca w nieustannym napięciu fabuła
- prosty i intuicyjny interfejs typu point&click
- elementy prozy mistrza horroru, H.P.Lovecrafta
- piękna, trójwymiarowa grafika i mnóstwo zróżnicowanych lokacji
- ponad 60 postaci, z którymi możesz wejść w interakcję

FOCUS HOME INTERACTIVE
FROGWARES GAME DEVELOPMENT STUDIO
city interactive
www.city-interactive.com
POLSKA WERSJA KINOWA
TYLKO 19,99 zł

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Gołodupki, hop do kupki!

o konkretnym. Brak możliwości wyboru krasnoluda-kusznika nie zaszkodził też specjalnie serii Gothic. Dla mnie, rozwiązanie przyjęte w Gothicu i Wiedźminie jest całkowicie do przyjęcia.

[Q] Trochę również szkoda, że rozwój samej walki pozostawia nieco do życzenia, a ograniczany jest znów realiami. Geralt nie jest magiem – zgoda. Jednak pamiętajmy, że to gra – a pięć czarów to chyba trochę za mało jak na współczesne RPG?

[C] Tutaj znowu trzeba było wybierać między wiernością prozie Sapkowskiego a standardom współczesnych erpegów. Czas pokaże, czy wybór był słuszny...

[A] Standardy współczesnych RPG-ów? Czy w ogóle ma sens mówienie o standardach w przypadku tak niestandardowej postaci jak Geralt? Moim zdaniem – nie, tym bardziej że to nie rozwój postaci ma być w Wiedźminie najważniejszy.

Walka

[Q] – ***To nie jest hack'n'slash!*** – słyszeliśmy w CD Projekcie mniej więcej raz na kilkanaście minut. Wszystko przez to, że w bardzo pierwotnych założeniach Wiedźmin rzeczywiście miał być klonem Diablo, jednak koncepcja się szybko zmieniła, sama gra wyewoluowała zaś w stronę poważnego i bardzo rozbudowanego RPG-a. Wciąż jednak w prasie – zwłaszcza zachodniej – zdarzają się pomyłki, które chłopaków z CDPR bardzo denerwują. Bo rzeczywiście, jeśli chodzi o skomplikowanie, Wiedźmin z typowymi hack'n'slashami nie ma nic wspólnego. Jednak błędy i uproszczenia biorą się pewnie stąd, że **sama walka nieco przypomina tę, którą obserwować mogliśmy np. w Titan Queście.**

Teoretycznie wszystko jest standardowe – lewym przyciskiem uderzasz, prawym korzystasz ze Znaków (które są wiedźmińskimi odpowiednikami czarów), zaś pod klawisze skrótów masz podpisane mikstury i eliksiry. Pozornie więc różnica w walce między „hakensleszami" a Wiedźminem jest taka, że w tym drugim znacznie rzadziej klikasz. Element zręcznościowy polega tu na tym, że **musisz nakierować kursor na przeciwnika i kliknąć go raz – wtedy Geralt zaczyna wykonywać odpowiednią sekwencję. W pewnym momencie kursor zmienia kształt, wtedy też należy wcisnąć przycisk jeszcze raz, co zaowocuje kolejną częścią kombosa, mocniejszą od poprzedniej. Jeśli naciśniesz lewy przycisk za wcześnie, cała akcja jest anulowana.**

Jest to bardzo nieskomplikowane, ale jednocześnie daje sporo frajdy. Ważniejsze jednak niż samo klikanie jest ustalenie przed oraz w trakcie walki, jakie mają być ataki. W grze znajdziemy style walki: mocny, szybki oraz grupowy, ten ostatni pozwalający ranić jednocześnie kilku wrogów naraz (co odbywa się kosztem siły uderzeń). W każdym momencie potyczki można na szczęście wcisnąć aktywną pauzę i na spokojnie ustalić swoją taktykę, a także skorzystać z eliksirów.

Białogłowy.

Tych również mamy kilka rodzajów, każdy zaś należy wcześniej przygotować, łącząc odpowiednie składniki. Mamy więc flaszki, które leczą, pozwalają widzieć w ciemności, dają osłonę przed atakami oraz cały szereg innych. Korzystanie z nich jednak ma niestety pewną wadę – wzrasta przy nim poziom zatrucia organizmu wiedźmina. Początkowo oznacza to tylko lekkie zaburzenia widzenia i „mroczki" przed oczami – jednak gdy pasek się wypełni, Geralt zacznie tracić punkty zdrowia. Wówczas najlepszą (choć nie jedyną) metodą jest wypicie specjalnego eliksiru „trzeźwiącego", który ma niestety tę wadę, że eliminuje wszystkie efekty działania mikstur – łącznie z tarczami ochronnymi czy widzeniem w ciemności.

[C] Warto wspomnieć, że alchemia będzie w Wiedźminie dosyć rozwinięta. **Po zdobyciu odpowiedniej umiejętności będziemy mogli sami przyrządzać eliksiry** z zebranych ziół i części potworów. Oprócz składników potrzebne będą receptury, jednak będzie można również eksperymentować w nadziei stworzenia czegoś, co nie będzie zabójczą trucizną.

[A] Żeby nie było – testować nowe mikstury będziemy, rzecz jasna, na sobie...

[Q] Jak każdy fan prozy Sapkowskiego wie, **każdy szanujący się wiedźmin musi nosić przy sobie dwa miecze: żelazny i srebrny.** Ten drugi przeznaczony jest tylko do walki z potworami, ten pierwszy zaś... również z potworami, ale innymi, mniej odpornymi (nie zaś, jak mawiają złe języki, z ludźmi – choć kilku trzeba zaszlachtować już w Kaer Morhen). Początkowo – ze względu na fabułę – Geralt dysponuje tylko ostrzem stalowym, srebrne otrzymuje dopiero po wykonaniu długiego questa, którego jednak nie było nam dane jeszcze zobaczyć.

Wszelkie walki w grze wzorowane są na prawdziwych stylach – przy przechwytywaniu ruchów brali udział autentyczni mistrzowie średniowiecznych sztuk władania mieczem. To rzeczywiście widać – **ruchy są płynne, szalenie efektowne i bardzo naturalne. Tylko dla postaci wiedźmina autorzy przygotowali aż 200 różnych animacji.** Poza standardowymi uderzeniami i kombosami można również używać podczas walki magii, ciosów alternatywnych (przydatnych np. wówczas, gdy Geralt jest otoczony) czy wreszcie ataków „ostatecznych", czegoś na podobieństwo „fatality". Walka jest twarda i brutalna, więc należy się liczyć z widokiem podrzynanych gardeł, odcinanych kończyn itp. **Wiedźmin zdecydowanie nie będzie grą dla dzieci.**

[C] Aby nadać starciom więcej głębi, autorzy wprowadzili dodatkowe efekty, takie jak ogłuszenie czy oślepienie, które będą miały znaczny wpływ na walkę. Każdy cios będzie miał pewną szansę na wywołanie któregoś z efektów. Będą one ze sobą logicznie powiązane, np. oślepienie przeciwnika zwiększy szansę na przewrócenie go. Przewrócony przeciwnik to

WIELKI POWRÓT TYBERIUM! WIELKI POWRÓT KANE'A!
WIELKI POWRÓT SERII COMMAND & CONQUER

PREMIERA 30 MARCA 2007

COMMAND & CONQUER
WOJNY O TYBERIUM

LIMITOWANA EDYCJA KOLEKCJONERSKA
DOSTĘPNA TYLKO W SALONACH SIECI EMPiK Pełna kultura

Wersja GDI*

Wersja NOD*

*Zawartość: **Płyta DVD z grą Command&Conquer 3 Wojny o tyberium™; podkładka pod mysz Command&Conquer 3 Wojny o tyberium™; kolorowy poradnik stratega do gry Command&Conquer 3 Wojny o tyberium™; bonus DVD, na którym:** Karnacje jednostek dla wszystkich trzech frakcji oraz pięć map do potyczek/gry wieloosobowej, pięć tapet, film dokumentalny "Behind the Lines" pokazujący proces tworzenia aktorskich sekwencji filmowych, pięć filmów pokazujących strategię w grze Command & Conquer, które zawierają wskazówki i porady taktyczne od jej projektantów, wycięte sceny z aktorskich sekwencji filmowych wraz z wpadkami aktorów.

www.ea.pl
www.commandandconquer.pl

16+ www.pegi.info
PC DVD ROM

© 2007 Electronic Arts Inc. Nazwy Electronic Arts, EA, oraz znak graficzny EA, Command & Conquer i Command & Conquer 3 Wojny o Tyberium są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A. i / lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. Nazwy oraz znaki graficzne GamesSpy oraz "powered by GameSpy" są znakami towarowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znaki graficzne Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz Xbox i Xbox 360 są zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation na terenie U.S.A. i / lub innych krajów i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft.

natomiast łatwy cel, jako że można go dobić atakiem „ostatecznym". **Starcia w Wiedźminie są naprawdę efektowne i dają dużo frajdy, zwłaszcza gdy umiejętnie łączy się walkę mieczem z wykorzystaniem Znaków**. Jeśli zaś chodzi o same wiedźmińskie ostrza, będzie można je ulepszać, np. grawerując na klingach runy.

[A] Pozwolę sobie dodać, że **w chwili obecnej walka jest wprawdzie bardzo efektowna, ale też zbyt absorbująca**. Bo nie dość, że trzeba uważać na zmianę kształtu kursora, żeby wiedzieć, kiedy nacisnąć przycisk myszki, to jeszcze sam kursor musi się znajdować na przeciwniku, a ci w trakcie walki lubią się ruszać. W efekcie trudno na początku zauważyć, co się dookoła dzieje, bo widzi się tylko ten kursor i jednego przeciwnika – całkiem jednak możliwe, że trening i w tym przypadku uczyni z gracza mistrza.

Interfejs

[Q] W wersji alfa, w którą było nam dane pograć, międzymordzie i sterowanie nie były jeszcze ukończone – i całe szczęście, że autorzy wiedzą o ich niedociągnięciach. **Szczególne problemy póki co były z pracą kamery**, jednak w planach jest rozwiązanie tej sprawy w bardzo dobry sposób. Gracz będzie mógł wybrać spośród kilku trybów – w jednym z nich widok będzie izometryczny, z nieruchomą kamerą osadzoną w stałym punkcie, w innym gra zmieni perspektywę na TPP oraz doda blokowanie ataków na wrogu (może coś w stylu Jade Empire?) – dla każdego coś miłego.

Z resztą elementów już teraz nie było problemu. Choć wygląd menusów będzie jeszcze szlifowany, wszystko pozostałe działa już dość sprawnie. Do gry póki co wystarcza tylko myszka – nie ma w ogóle potrzeby korzystania z klawiatury. Ta jednak oczywiście bardzo się przydaje, gdyż wszystkie najważniejsze funkcje można podpisać do odpowiednich skrótów klawiszowych. Bardzo istotne jest też to, że w każdej chwili można puknąć spację, która włącza aktywną pauzę. Dzięki niej walka staje się dużo bardziej taktyczna, również miłośnicy systemu turowego na pewno dzięki tej możliwości nie będą na Wiedźmina narzekać.

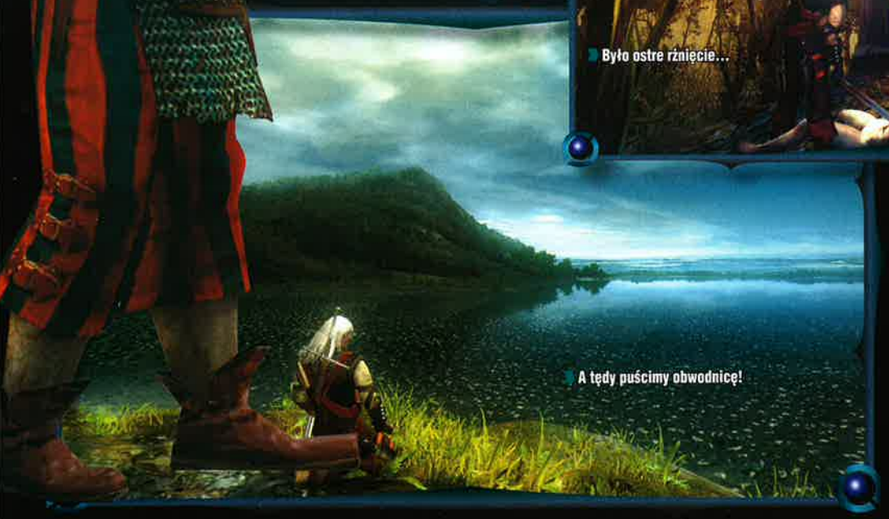
De finał kat.

Choć głównymi narzędziami Geralta są dwa miecze, będzie on również **mógł brać inną broń**. Właściwie wszystko to, co trzymają w rękach przeciwnicy, poza kuszami i łukami, może dostać się również do plecaka wiedźmina. Problem polega na tym, że maksymalnie zmieści się w nim tylko kilka sztuk broni (nie licząc aktualnie używanych), co znacznie poprawia realizm rozgrywki. Korzystanie z czegoś innego niż miecze będzie jednak w grze rzadkością – potrzebną raczej tylko w rzadkich przypadkach. Co ciekawe, jasnowłosy będzie również w stanie... odbijać bełty wystrzelone z kuszy. Będzie to jednak możliwe tylko wtedy, gdy Geralt nie będzie w tym czasie robił niczego innego, na czele z poruszaniem się.

Make-up

[Q] CD Projekt Red do swojej gry podeszło niezwykle poważnie – na tyle, że **do stworzenia wizerunku głównej postaci zatrudniło rysownika Przemka Truścińskiego, autora powstającego komiksu bazującego na najpopularniejszym dziele Sapkowskiego.** W pierwszych zarysach Wiedźmin miał oponiewiadać historię nie Geralta, a innego łowcy potworów – dlatego też powstał cały szereg szkiców tej postaci. Gdy jednak autorzy poszli po rozum do głowy (gra na podstawie najpopularniejszych powieści Sapkowskiego bez białowłosego?!), zmienili całkiem koncepcję, a wraz z tym również wszelkie wcześniejsze szkice stały się nieaktualne. Prace nad ostatecznym wizerunkiem wiedźmina trwały w sumie pół roku, podczas którego pojawiały się dziesiątki nowych projektów. Truściński nie lubi uładzonego fantasy, postaci pięknych i szlachetnych, co dość dobrze współgra z wizerunkiem świata wykreowanego przez Sapkowskiego. Artysta jednak idzie dalej: – *Szukałem jakiegoś „kwasu", bardzo ważne też było dla mnie kierowanie się światem mody* – mówił podczas naszej rozmowy. Rzeczywiście jego Geralt ubrany jest w połączenie elementów skórzanych, materiałowych, stalowych, zaś w twarzy rzeczywiście ma coś niepokojącego, jakieś szaleństwo. – *Myślę, że wiedźmin byłby królem balu sado-maso* – podsumowuje Truściński i bez wątpienia ma rację.

Było ostre rżnięcie...


A tędy puścimy obwodnicę!

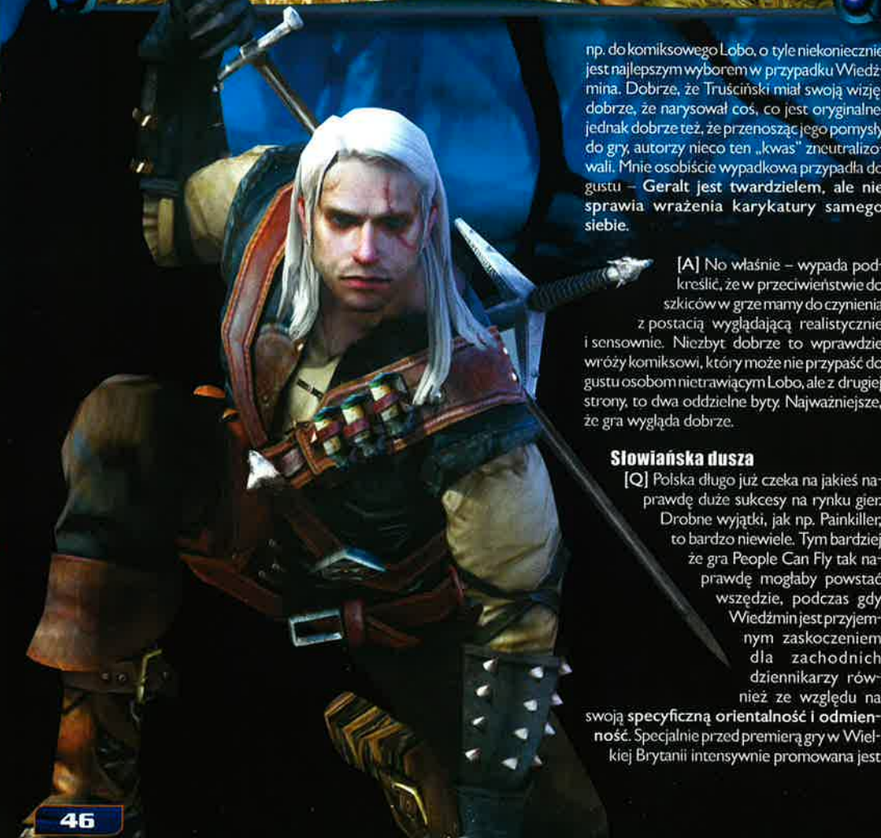
Już w samej grze oraz filmach Bagińskiego wygląd bohatera jest znacząco zmieniony. Owszem – wciąż postać jest wzorowana na rysunkach, jednak zdaje się, że zdjęto nieco tego charakterystycznego „kwasu", postać stała się przez to – według nas – mniej odpychająca i zarazem nieco bardziej ludzka. Z estetyki komiksu przeniosła się w inne rejony, na czym chyba przyjemność z rozgrywki zyska. Nieprawdaż, chłopaki?

[C] Prace, które pokazał nam Truściński, skojarzyły mi się ze znanym i diabelnie charakterystycznym rysownikiem Simon Bisleyem, mistrzem schizofrenicznych rysunków. O ile jednak taki sposób rysowania idealnie pasuje

NAJLEPSZY SYMULATOR OKRĘTU PODWODNEGO NA ŚWIECIE
SILENT HUNTER 4
WOLVES OF THE PACIFIC
„SH4 będzie kolejnym krokiem naprzód w drodze do doskonałości."
CD-ACTION
Wyrusz na polowanie, do wyboru masz amerykańskie okręty klas: Tambor, P-Class, S-Class, Salomon, Gato oraz Balao.
Śmierć czai się w głębinach... bez litości poluj na jednostki nieprzyjaciela.
Innowacyjny system rozwoju załogi pozwoli Ci zwiększyć jej zdolności bojowe i siać postrach wśród przeciwnika.
Rzuć wyzwanie znajomym w trybie gracz kontra gracz, lub połączcie swoje siły w trybie wieloosobowym (do 8 graczy).
POLOWANIE ROZPOCZNIE SIĘ WKRÓTCE
★WWW.SILENTHUNTER4.COM★
7+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
PC DVD ROM
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
UBISOFT
© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Yennefer, ze strony na stronę stajesz się coraz ładniejsza!

Wampirka zaraz straci głowę na widok wiedźmina. Póki co opadła jej szczęka.



np. do komiksowego Lobo, o tyle niekoniecznie jest najlepszym wyborem w przypadku Wiedźmina. Dobrze, że Truściński miał swoją wizję, dobrze, że narysował coś, co jest oryginalne, jednak dobrze też, że przenosząc jego pomysły do gry, autorzy nieco ten „kwas" zneutralizowali. Mnie osobiście wypadkowa przypadła do gustu – **Geralt jest twardzielem, ale nie sprawia wrażenia karykatury samego siebie.**

[A] No właśnie – wypada podkreślić, że w przeciwieństwie do szkiców w grze mamy do czynienia z postacią wyglądającą realistycznie i sensownie. Niezbyt dobrze to wprawdzie wróży komiksowi, który może nie przypaść do gustu osobom nietrawiącym Lobo, ale z drugiej strony, to dwa oddzielne byty. Najważniejsze, że gra wygląda dobrze.

Słowiańska dusza

[Q] Polska długo już czeka na jakieś naprawdę duże sukcesy na rynku gier. Drobne wyjątki, jak np. Painkiller, to bardzo niewiele. Tym bardziej że gra People Can Fly tak naprawdę mogłaby powstać wszędzie, podczas gdy Wiedźmin jest przyjemnym zaskoczeniem dla zachodnich dziennikarzy również ze względu na swoją **specyficzną orientalność i odmienność**. Specjalnie przed premierą gry w Wielkiej Brytanii intensywnie promowana jest proza Sapkowskiego (która jak najbardziej zasłużyła na osiągnięcie sukcesu w kraju Tolkiena), zaś w samej grze można znaleźć coś, co odróżnia ją od erpegów tworzonych za daleką wodą. Autorzy twierdzą, że mają szansę na wypromowanie swojego stylu, charakterystycznego dla wschodniej Europy – z całym jej kolorytem i innością.

Trudno jednoznacznie określić, co takiego jest w Wiedźminie, że od razu można poznać, iż tworzyli go Słowianie. Nie chcę trywializować i sprowadzać wszystko do cielesności, ale bez wątpienia fakt pojawienia się w grze alkoholu (który jest istotnym ingredientem wszystkich mikstur, ale może też być pity osobno), dowcipnie ujętego seksu, **nietypowy wizerunek elfów (ich ubiór jest wzorowany na... strojach góralskich** – niezwykle malowniczych, a jednocześnie bardzo „naszych", co mnie się bardzo podoba) i specyficzne, dość „męskie" podejście do fabuły oraz questów.

[C] Autorzy Wiedźmina mają szczytny cel – chcą promować słowiańską kulturę poprzez medium, które ma szansę dotrzeć do szerokiego grona odbiorców. Chwała im za to, że gra nosi piętno kraju, w którym powstała, i ludzi, którzy ją robią – przecież można było iść na łatwiznę i skorzystać z „bezpiecznych" wzorców zadomowionych w zachodniej kulturze.

[A] Żeby nie było – promocja kultury jest w Wiedźminie rzeczą całkowicie poboczną. Mamy swojskie chaty w wioskach czy swojskie ubrania, ale dla kogoś z zewnątrz będzie to po prostu element stylizacji, a nie promocja czegokolwiek. I bardzo dobrze, w końcu po Wiedźmina będą sięgali gracze chcący ciekawie spędzić czas, a nie wziąć udział w lekcji historii.

[C] Gra pojawi się w sklepach we wrześniu i zostanie w Polsce wydana w dwóch wersjach: standardowej (cena 99,90 zł) i kolekcjonerskiej. Jak deklaruje współzałożyciel CD Projektu Michał Kiciński: – *Szczególnie nam zależy na polskich graczach i na sukcesie w Polsce*. Nie są to puste słowa – nawet wydanie standardowe będzie bardzo, ale to bardzo bogate i firma ponoć dołoży wszelkich starań, aby nabywcy byli zachwyceni. A sama gra? Cóż, mimo przejawiającego się tu i ówdzie w tekście sceptycyzmu i wątpliwości, uważamy, że są mocne podstawy, by w Wiedźmina wierzyć. I wierzymy. **[CDA]**

DOWIEDZ SIĘ CO NAPRAWDĘ DZIAŁO SIĘ
ZA ŻELAZNĄ KURTYNĄ

YOU ARE EMPTY

NIEPOWTARZALNA STRZELANINA FPP.
KTÓREJ AKCJA ROZGRYWA SIĘ
W SOWIECKIM SPOŁECZEŃSTWIE TOTALITARNYM.

WCIELASZ SIĘ W POSTAĆ SUPER ŻOŁNIERZA.
NA KTÓRYM DOKONYWANO EKSPERYMENTÓW NAUKOWYCH.

REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN

POLSKA WERSJA PL NAPISY

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37

1C COMPANY

DIGITAL SPRAY STUDIOS

MANDEL ARTPLAINS

© 2007 1C Company. Opracowane przez Mandel ArtPlains i Digital Spray Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone.

cRPG	3	RTS/strategia	6
Polonizacja	1	Samochodówka	2
Przygodowa	1	TPP/akcja	2

STATYSTYKA:
ZRECENZOWANO
15 GIER

GAME WALKER

Hej! Troszkę się baliśmy miesiąc wcześniej, że w urodzinowym numerze nie będzie dobrych gierek do recenzji, a tu proszę – mimo że nie ma żadnej ŚWIATOWEJ premiery, nazbierało się sporo naprawdę fajnych rzeczy. No i mamy w końcu ocenę 10/10. Dla jakiej gry? A, to sami poczytajcie.

Poranny "Maluch Racer" pana Stefana.

Age of Empires III: The WarChiefs

Od elda: Dobry dodatek do świetnej gry. Fajnie jest pograć Indianami, ale prawdę mówiąc, zmian większych nie ma. To jest po prostu tylko dodatek.

Mac Abra: Tu mnie zaskoczyłeś. Patrzę, dodatek do AoE 3. Myślę sobie – co to może być. A tu niespodzianka – to po prostu dodatek. Szok. :P

eld: Równie wielkim szokiem mogłoby być drużynowe Mistrzostwo Olimpijskie Polaków w składzie: Robert Mateja, Mateusz Rutkowski, Tonio Tajner i Wojciech Fortuna w Vancouver 2010.

Smuggler: Apacze! I widzę! Dodatek do AoE z Indianami!

gem: Rzekłeś.

Czarny Iwan: Dodatkowo można wykopać topór wojenny. Super!

Gatunek:	RTS
Podobne do:	szoooook! Age of Empires III
Wymagania:	Win XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB RAM
Ocena:	8
Strona w CDA:	101

DOBRA HUTA

Jak to mówią – niezłą książkę wczoraj czytałem. Co prawda, powiedzenie to niezbyt pasuje do faktycznego stanu rzeczy, bo książka, o której mowa, ukazała się jeszcze w listopadzie minionego roku, a ja zmierzyłem się z nią niewiele później, ale kiedy nie ma się pomysłu na rozpoczęcie felietonu, trzeba trochę pozmyślać. Ale do rzeczy – dobra rzecz, „Święta księga wilkołaka" Wiktora Pielewina. Sam Pielewin to współczesny odpowiednik Bułhakowa; pisarz, który oddaje surrealistyczną rzeczywistość Rosji z humorem i zawadiacką bezczelnością, a przy tym pisze o niej tak, że właściwie nie sposób złapać go za słowo, na gorącym uczynku i wskazać, gdzie nabija się z kremlowskiej władzy czy oligarchów. To kawałek niezłej literatury – choć nie najlepszej w wydaniu Pielewina, tu odsyłam czoływiście do „Małego palca Buddy" – ale nie z tego względu truję o nim w piśmie o grach. Powód, dla którego „Święta księga wilkołaka" znalazła się tutaj, jest następujący – w książce jest zaskakująco dużo odniesień do gier i komputerów. Na jej karty trafiła i Lara Croft i Final Fantasy, a także Splinter Cell, potraktowany w sposób wyjątkowo perfidny przez autora. Na koniec zaś dowiadujemy się, jakie jest właściwe znaczenie błahego z pozoru „uśmieszku" =). **Warto przeczytać – ale uwaga – dopiero po ukończeniu 18 roku życia.**

Battlestations Midway

Od Allora: Połączenie strategii ze strzelanką, do tego z konsolowym rodowodem... Wydaje się, że nic dobrego z tego wyjść nie może, a tymczasem to jedna z najlepszych gier o wojnie na Pacyfiku (no dobra, pierwszej jej części) dla zwykłego gracza! Gdyby jeszcze tylko była dłuższa...

Mac Abra: Wprawdzie z tego, co widziałem, to bardziej naparzanka niż strategia, ale wyglądała na tyle zachęcająco, że się skuszę.

Smuggler: Myślę, że to dobra rzecz dla tych zwolenników strzelanek, którym znudziło się już tylko naciskanie 'fire', a boją się „mainstreamowych" strategii/RTS. Tu mogą jedną nogą sprawdzić, czy takowe gry są dla nich.

Qn`ik: Mnie jakoś nie wciągnęła. A przynajmniej nie na tyle, by przedkładać ją nad Wiosnę.

Gatunek:	strategia/zręcznościowa
Podobne do:	niczego dobrego
Wymagania:	Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	8
Strona w CDA:	094

eld: Giercowałem w demo i muszę przyznać, że byłem mile zaskoczony tym, że jest tu tyle elementów strategicznych. Nie najgorsze, ale WIOSNA lepciejsza.

gem: Wiosna (w grach), panie bosmanie!

Hut: Wiosna, wiosna uber alles!

Czarny Iwan: Wiosna wiośnie nierówna!

Smuggler: No nareszcie, bo choć zima za upierdliwa nie była, to miło znów chodzić porozpinanym do pracy. :)

CormaC: Ekshibicjonista? :p

MOSKALIKI REDAKCYJNE

Moskalik – krótki, rymowany i dowcipny wierszyk, będący parodią fragmentu „Polonеza Kościuszki" Rajnolda Suchodolskiego z 1831 roku:

Kto powiedział, że Moskale
Są to bracia dla Lechitów,
Temu pierwszy w łeb wypalę
Przed kościołem Karmelitów.

Po sformułowaniach „Kto powiedział, że..." lub podobnym umieszcza się w dwu wersach jakąś opinię. W trzeciej – groźbę dla tego, kto będzie ją wygłaszał i w czwartej – miejsce, w którym ta zostanie zrealizowana (zazwyczaj jest to kościół albo inny budynek kościelny).

Oto redakcyjne moskaliki, autorstwa Union Jacka, jednego ze współtwórców Action Maga.

Kto mi powie, że MacAbra
zna, gdzie lufa od kałasza,
temu tkanki sam rozbabram
pod witrażem Jzajasza.

Jak kto powie, że Eld Czarny
nie ćpa skrycie disco-polo,
tego spotka stos ofiarny
za Salezjan płatną szkołą.

A kto łga, że Gem na koncie
nie ma wiersza „Krew Sahary",
temu słoń naczłapnie prącie,
pod figurką św. Klary.

Kto mi powie: „Hut, ów doktor,
raz napisał zdanie mądre",
będzie z rzyci miał spadochron,
jeśli go pod cerkwią dorwę.

Kto uważa zaś, że Allor
kiedyś elfa miał w drużynie,
puszczę mu „Plebanię" całą
w przykościelnym starym kinie.

A kto krzyknie: „Czarny Iwan
coś uniesie prócz ubrania!",
czołgiem będę drania ścigał
aż na łono Abrahama.

Gdy zaś zełga ktoś, że Smuggler
nie jadł raz łazanii z kota,
jak strój Rejtan – go potargam,
aż się papież zakłopota.

A kto kłamie, że Kormacze,
nie perukę ma, a włosy,
zrobim mu na plecach szlaczek
nożem sikhów (ma kształt kosy).

Kto oznajmi mi, że Qn'ik
kuty jest na cztery nogi,
visa połknie aż po tłumik
pod klasztorem sióstr ubogich.

Zaś kto myśli, że to pismo
lepsze jest od Action Maga,
to mu tak obiję wszystko,
że go Pan Bóg nie poskłada!

UnionJack

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Od Pepina: Zwykle jest tak, że dłużej gram w daną grę, niż zajmuje mi potem pisanie recenzji. Tym razem najdłużej trwało, zanim doszedłem do siebie po graniu, a przed spłodzeniem szacownego utworu. Kilkunastogodzinny maraton bez przerwy potrafi dać człowiekowi popalić: wyschnięte, zaczerwienione oczy, bóle kręgosłupa, pusty żołądek... ale oderwać się nie można. Bilans strat jest poważny – przegapione zakończenie ważnej aukcji, strajkujący przy misce kot i spalony czajnik (coś tu śmierdzi...). Ta gra jest dobra.

Mac Abra: Nie wiem jak wy, mnie ten facet zachęcił do powrotu na **pola** tyberium.

Smuggler: To chyba jedna z niewielu nowszych gier, które sensownie pójdą na moim sprzęcie (kupiony w styczniu 2003), więc też pewnie się skuszę.

Hut: To prawda – engine gry zoptymalizowany jest bajecznie!

eld: Nie lubiłem C&C i za cholerę nie polubię. Futurystyczne „cosie" to nie to samo co orkowie i ludzie czy Shermany i Tygrysy. Dlatego serii C&C nie **trawię**.

Mac Abra: Ja tam wprawdzie też wolę realia II-wojenne, ale tak naprawdę jak gra jest dobra, to realia nie są ważne, a jak jest kiepska, to i dywizja Tygrysów w wiernie odtworzonym kamuflażu jej nie pomoże. A najnowszy C&C akurat mi się podoba z uwagi na powrót do korzeni i dynamikę rozgrywki.

gem: „Pola", „Trawie"... Wiosna, wiosna, pachnąca i radosna! (Człowiek nie czuje, jak rymuje.) ;P

CormaC: Ciekawe, że jak ja narzekam na zimę, to nagle wszyscy dookoła ją lubią...

Mac Abra: Normalna redakcyjna przekora. W lipcu, jak w domu miałem 32 stopnie, też tęskniłem za zimą.

Czarny Iwan: Odpaliłem, bo myślałem, że to Struś Szybki Lopez. Okazało się, że to coś zupełnie innego, ale wiecie co? Wcale nie czułem się zawiedziony.

Gatunek:	RTS
Podobne do:	trufli, kawioru, platyny, diamentów, kota na kolanach – łapiecie?
Wymagania:	Win XP/Vista (32 bit), 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	9
Demo:	04/07
Strona w CDA:	056

Eragon PL

Od Siekiery: Dubbing wypadł znośnie, choć z pewnością nie zapisze się złotymi zgłoskami w historii branży. Gorzej natomiast z bonusami, które pęcznieją od rozmaitych (na szczęście drobnych) potknięć. W sumie średnio na jeża – i taka ocena.

eld: Mnie też pęcznieje... Rzeżucha na blacie w kuchni... ;)

Qn`ik: Eld hoduje zielsko, Eld hoduje zielsko! Jesteś u Pani!

Pani: To już trzeci raz w tym tygodniu, a dopiero środa. Niedobry Eld, fe!

gem: Myślisz, Q, że powieszą go za to za ziobro?

eld: Skoro już mowa o zielsku, warto zacytować pierwszego chuligana IV RP Jurka Dudka: „Jeśli na odprawie przedmeczowej trener Rafa Benitez zadecyduje, że to Hiszpan ma grać, to na pewno wyjdzie on w pierwszym składzie".

Smuggler: A co to ma do zielska?

CormaC: To, że Eld lubi jeździć po Jurku. :)

Mac Abra: Powiem tak – jaka gra, taka polonizacja.

gem: Aragorn?

Mac Abra: Nie, araukaria.

Czarny Iwan: Ara zielona.

Gatunek:	TPP/akcja
Podobne do:	Demon Stone, LotR: The Two Towers
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	6 [polonizacja]
Strona w CDA:	102

RETRO-ACTION CDA 07/99

132 strony, 2 CD (pełna wersja gry Wacki: Kosmiczna rozgrywka), cena 13,99 zł. Zamiast zapowiedzi przegląd gier z E3, m.in. Close Combat IV, Conquest: Frontier Wars, Gabriel Knight 3, Re-Volt, Silent Hunter 2, SWAT 3, Tomb Raider 2.

Lara Croft ma nową body dublerkę (niejaka Lara Weller – pamiętacie?). Data premiery Q3A została ponownie przesunięta, podobnie jak i kolejnej części C&C (Tiberian Sun). Coraz głośniej o grze Max Payne. Premiera Gothica już ustalona. Ma się pojawić trzecia część dziś już totalnie zapomnianej (a wielka szkoda!) nietypowej gry – Creatures. Trwają betatesty Homeworlda, kończą się finalne testy Braveheart'a. Już niedługo ma się pojawić sequel GTA.

25 recenzji, ale raczej bez większej liczby znaczących hitów. Choć naturalnie zawsze jest coś wartego wzmianki. A to techlandowska Eksterminacja (9/10), a to Championship Manager (9+ oraz znak jakości), Slave Zero (9/10) czy dwie gry osadzone w realiach Star Wars (Phantom Menace i Racer – obie 8/10)... i to chyba wszystko, reszta gier ma oceny tak z przedziału 5-6. Jak na tamte czasy to cieniutki miesiąc. W Śwince (czyli przodku Gier Wiecznie Żywych) Incoming.

Cóż dalej – reportaż z E3. Oto lista gier wytypowanych jako hity na rok 2000: Dark Reign 2, Deus Ex, Freelancer, Giants, Pool of Radiance 2, Q3A, Rainbow 6, The Sims, Vampire: The Masquerade. No cóż, trzeba przyznać, że dobrze typowano. Potem poradnik do FIFA 99, Na Luzie, Scena komputerowa, Pomocna Dłoń, 10 stron opisu użytków (obok kursu obsługi komputera jest i Striptiz...). Dalej testy sprzętu – Voodoo 3 (taki ówczesny GF8800 – 1020 zł, jak na tamte czasy i pensje to kosmos). Zresztą kartę za 1000 zł można zdzierżyć – ale nagrywarkę za 1050 zł czy czytnik DVD za 1030 zł to dopiero było coś... W newsach informacja o rewelacyjnym odtwarzaczu MP3. Całe 40 MB – ceny na wszelki wypadek nie podano.

Potem jeszcze AR i Tipsy i to zasadniczo już wszystko w numerze. Jakiś taki nijaki był, szczerze mówiąc. Ale cóż, to w końcu wakacje – wtedy się nigdy za wiele nie dzieje...

Ghost

Na wesoło

Ponieważ to numer kwietniowy, więc będzie bez narzekania. Kilka lat temu, w wyniku jakichś robót drogowych, w drodze do pracy musiałem się przesiadać z tramwaju na autobus. I któregoś dnia wsiadłem do autobusu. Usiadłem przy kabinie kierowcy i czekając na odjazd przysłuchiwałem się rozmowom, jakie toczyli inni kierowcy z centralą. Rozmowy były takie sobie. Poza ostatnią. Przebieg miała mniej więcej taki:
– Centrala, tu (padł jakiś numer).
– Centrala, słucham.
– Mam problem z pasażerką.
– A co, pijana i awanturuje się?
– Nie, to starsza, miła pani.
– No to w czym problem?
– Ta pani zapomniała, gdzie ma wysiąść i już trzeci raz robi ze mną trasę.
I tu się popłakałem ze śmiechu. Na szczęście dyspozytor w centrali należał do porządnych ludzi, bo wymyślił, że podeślą kogoś z kontroli ruchu w służbowym polonezie, sprawdzą tej pani w dowodzie, gdzie mieszka i ją odwiozą. Dalszej konwersacji już nie słyszałem, gdyż kierowca odpalił silnik i zagłuszył radio.

Europa Universalis III

Gatunek: strategia
Podobne do: Victoria, Europa Universalis II, Hearts of Iron II
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,9 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Demo: 03/07
Ocena: 9
Strona w CDA: 084

Od Huta: Rewelacyjna strategia, najbardziej przystępna i przyjazna użytkownikowi część serii. Jak pisałem w recenzji – trudno mi wyobrazić sobie kogoś, kto kochając historię i gry strategiczne mógłby narzekać na EUIII. Bardzo polecam!

Qn`ik: Ta gra coś musi mieć, bo duża część moich znajomych przerzuciła się na nią z... PES-a.
CormaC: No to fajnych masz kumpli...
Mac Abra: Dla mających wiele czasu, lubiących czytać grubaśne instrukcje i lubiących historię alternatywną.
alkohochlik: dmuhawce, latawce, szczaw..,
eld: Znaczy się w EUIII Robert Mateja zostaje Mistrzem Świata? Bo to się chyba nazywa historia alternatywna. ;)
Smuggler: „Dla mających wiele czasu". Tjaaaa.... nie pogram.
gem: (nie miałem czasu się dopisać)
Mac Abra: Ani zrzucić felietonu, ani na czas recki Infernala... Oj, kogoś chyba wiosenne rozleniwienie za bardzo dopadło.., Zaradzimy temu, nie bój się.
Czarny Iwan: Gem zakochał się na wiosnę, jak zawsze. Nie możesz stanąć na drodze miłości!

The Guild 2

Gatunek: strategia/RPG
Podobne do: Europa 1400: The Guild i Sims
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafka 128 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 092

Od elda: Spodziewałem się dużo ciekawszej gry. The Guild 2 złe niby nie jest, ale najzwyczajniej czegoś tej grze brakuje. Jakiegoś polotu czy fantazji.

Smuggler: To samo mogę powiedzieć o tekstach Elda. :D
Qn`ik: Ej tam, jakiś tam kiedyś był, nawet całkiem nadający się do czytania... Tylko nie pamiętam, jaki. ;)
eld: Spoko, spoko... z fantazją u mnie nigdy nie było tak dobrze, ale realizuje ją na innych... płaszczyznach... przeważnie płaskich, choć w pionie również.
CormaC: Znaczy się, miewasz fantazje, tak?
gem: Wiosna. Wszyscy tylko o jednym. Albo dwóch...
Czarny Iwan: Tylko gemini myśli o trójkącie...
Mac Abra: Do pogrania, ale żebym popadł w entuzjazm, to nie powiem.
Hut: Sims w średniowiecznej Europie? Ciekawe...

ARMA ARMED ASSAULT
TURNIEJ
Przyjdź * Zagraj * Wygraj

Już w kwietniu!
Z okazji otwarcia nowego
Działu Multimediów
w salonie EMPiK
Megastore Junior
w Warszawie,
zapraszamy na
pierwszy turniej gry
Armed Assault!

Do zdobycia wspaniałe nagrody:
- karty graficzne Connect3D
- procesory AMD
- sprzęt Creative
- gry LEM
- odtwarzacze MP3 od EMPiK
Zwycięzcy poszukiwani!

Szczegółowe informacje i daty:
www.lem.com.pl
www.empik.com

EMPiK LEM LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA AMD Smarter Choice connect3D CREATIVE

AMD, logo AMD arrow oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc.

Dialog miesiąca

Zirytowany JaS pokazuje Qn`ikowi artwork z dziwnie wykadrowaną panną.
– No, OK. Jest art. Kobieta. Tylko sam mi powiedz, jak ja ją mogę wykorzystać?!

Powiem tyle, że Qn`ik rzucił sensowną propozycję. Ale, że czytają to także nieletni... to jej nie przytoczę.

Infernal

Gatunek: akcja
Podobne do: Max Payne?
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 6
Demo: 03/07
Strona w CDA: 080

Od gema: Niespecjalnie udana – pod każdym względem – opowieść o zbrojnym konflikcie Dobra ze Złem. Niestety tak dla opowieści, jak i konfliktu Infernal cierpi na syndrom Maxa Payne'a – jest grą jednej sztuczki – w tym przypadku teleportacji.

Mac Abra: Szkoda, po demku wydawało mi się, że gierka będzie co najmniej dobra, a może i lepsza.
Smuggler: W takim razie Wiedźmin ma coraz większe szanse na tytuł Polska Gra Roku 2007, bo chyba tylko Two Worlds może mu podskoczyć. Ew. Warhound – jak wyjdzie w tym roku... Kiedy doczekamy się czasów, gdy do tego tytułu będzie co najmniej 5 sensownych pretendentów?
eld: Albo 5 doskonałych skoczków narciarskich? Znaczy odpowiedź jest prosta: jak sklonujemy Roberta Mateję. Albo jeszcze lepiej, kiedy Jurek Dudek wyprowadzi się do innego układu słonecznego i przestanie chrzanić głupoty...
Qn`ik: Wiedźmin ma nieco większe ambicje niż tylko „Polska Gra Roku" (czy słusznie – czytaj w Temacie Numeru), zaś Infernala trochę szkoda – dobrych pomysłów chłopaki z Metropolis miały dużo.
Smuggler: Dobrymi pomysłami inferno brukowane.
CormaC: Gra wygląda bardzo ładnie. Może engine się nie zmarnuje i posłuży do zrobienia czegoś ciekawszego?
Czarny Iwan: Odpaliłem z ciekawości i nagle okazało się, że to już nie ranek, a około północy. Zgadza się, ten tytuł nie jest rewolucyjny, ale to solidnie zrobiona, klimatyczna gra. A gemini powinien rozejrzeć się za witaminami A, D, C, lol.

Jade Empire SE

Gatunek: action-RPG
Podobne do: innych gier BioWare
Wymagania: Win XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8+
Strona w CDA: 074

Od CormaCa: Doskonały erpeg, choć w swoistej wersji 'lite' – walki są całkowicie zręcznościowe, zaś same mechanizmy RPG uproszczone. Fabuła jest świetna, świat gry oryginalny i bardzo ciekawy. Bardzo dobra gra warta uwagi nie tylko fanów cRPG, lecz także tych, którzy chcieliby sprawdzić, o co w tym wszystkim chodzi.

eld: Ale o co w tym wszystkim chodzi???
Smuggler: Żeby zabić tak wielu złych, aż dobro zatriumfuje. To tak w największym skrócie.
eld: To git, bo myślałem, że trzeba Robertem Mateją wygrać Turniej Czterech Skoczni.
Smuggler: To przecież RPG, a nie s.f. w realiach świata alternatywnego.
Mac Abra: KotOR w orientalnych realiach. Zapowiada się smakowicie, zapewne dam się skusić.
gem: KotOR w sosie słodko-kwaśnym. Wbrew pozorom nie tylko zjadliwe, ale całkiem smaczne.
Smuggler: Mortal RPG. ;)
Qn`ik: Przyznaję, Niebo w JESE wygląda bardzo ładnie, ale nijak nie może się równać z wrocławską wiosną...
CormaC: M.in. dlatego, że wrocławskiej wiosny nie zamieszkują kobiety porośnięte sierścią.
Smuggler: Taaa, wrocławianki się depilują.
Czarny Iwan: Tylko wrocławianie tacy kudłaci chodzą, wstyd.

Oblivion: Knights of the Nine

Gatunek: RPG
Podobne do: Obliviona
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB RAM
Ocena: 8+
Strona w CDA: 082

Od Allora: Poza tytułowym KotN są tu także wszystkie minimoduły wydane do tej pory przez Bethesdę, a że cena jest całkiem atrakcyjna, podobnie jak opowiedziana historia – cóż, dla fanów Obliviona pozycja obowiązkowa.

Mac Abra: A dla posiadaczy przedpotopowego sprzętu (ja...) rzecz nieosiągalna – tak Oblivion, jak i dodatek.
Smuggler: Dla posiadaczy sprzętu popotopowego, ale sprzed lat kilku tak samo, nie przejmuj się...
eld: A propos czasów popotopowych – ponoć Britney jest antychrystem. Robert Mateja też.
gem: Britney jest potopowa? Znaczy – już nie na szczycie?
Czarny Iwan: No, już nie szczytuje.
Qn`ik: Popotopopowa. To był taki zalew muzyki popularnej.
Smuggler: Po-top music, znaczy się, gra?
Qn`ik: Potop potu przy tworzeniu popu, jeśli wolisz.
Mac Abra: Po nas choćby po(to)p, dance i disco-polo hardkor.

CZARNY IWAN

Księga Smoków

Ostatnio wpadła mi w ręce „Księga smoków". W pierwszej chwili myślałem, że to książeczka dla dzieci napisana przez Edith Nesbit, która specjalizuje się w literaturze dziecięcej. Okazało się jednak, że jest to smocza antologia, dwanaście odmiennych opowiadań autorstwa polskich smokologów, w tym m.in. Ewy Białołęckiej, Marcina Mortki, Wita Szostaka. Opowiadania są różne, niektóre lepsze, niektóre gorsze. Są opowieści, w których smok jest tylko słabym tłem do zupełnie innej historii. To mi nie przeszkadza, jeśli opowiadanie ma to nieuchwytne i trudne do sprecyzowania „coś", które dla mnie oznacza po prostu, że historia mocno oddziałuje na czytelnika, wzbudza w nim jakieś emocje.

Tak jest m.in. w tekście Izabeli Szolc „I to minie", w którym smok jest raczej symbolem, a rzeczywistość to zimny, brutalny świat starożytnych Chin i żyjącej w uczuciowej pustce dziewczynie. Opowiadanie dojrzałe i trudne, podobnie zresztą jak kilka innych tekstów antologii. Po jej przeczytaniu odniosłem wrażenie, że kolorowa jak tęcza okładka, wytłoczony w złocie tytuł, format książki i duża czcionka (jak w bajkach dla dzieci) nie bardzo pasują do „Księgi smoków". Antologia wydawnictwa Runa nie jest tytułem dla przedszkolaków i gimnazjalistów, a wygląd książki to właśnie sugeruje. Zastanawiam się, czy feeria barw na okładce zwiększy sprzedaż. Przyciągnie pewnie dzieci i ich rodziców, ale jednocześnie odstraszy czytelników, do których jest adresowana. Czy na pewno taki efekt chciano osiągnąć?

Resident Evil 4

Gatunek: survival horror
Podobne do: w niewielkim stopniu do poprzednich RE
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 078

Od Siekiery: Najdłuższa seria horrorów wraca pod strzechy pecetowców. Chciałoby się powiedzieć, wraca w wielkim stylu, niestety nie przejdzie mi to przez gardło, bo choć sama gra jest wybitna i warta każdych pieniędzy, durnie, którzy wcześniej spieprzyli port DMC3 i Onimushy 3, kolejny raz popisali się skopaną konwersją. Zagrać tak czy inaczej trzeba, bo to jedna z najlepszych zręcznościówek w historii.

Smuggler: A sprawdzę sobie, choć wizualnie niestety nie zachwyca. A w takich tytułach grafa jednak czyni różnicę.
Czarny Iwan: Bo soczewki były za słabe.
Mac Abra: Bez pada nie pogadasz.
eld: NIE MA RZĄDU BEZ ROMANA, NIE MA MISTRZOSTW BEZ ROBERTA!!!
gem: Nie zagram. Przeraża mnie ta japońska matematyka – 5+6=jump?
Smuggler: A jak wiadomo, biali nie potrafią skakać.
Qn`ik: Nie jest źle – przynajmniej nie mówią po „angiersku".
Mac Abra: Gdzie 'I love you' to fonetycznie „Aje-rawe-ju". Hai!

Prosto w krocze

Śmiesznie, bo sportowo

Wielkimi krokami zbliża się 1 kwietnia, więc w ramach wiosennych porządków zdradzę wam, co nas w redakcji śmieszy. Nie, nie chodzi mi o politykę. W godzinach pracy ekscytujemy się... blogami sportowymi. Oto mój prywatny ranking trzech najśmieszniejszych i najfajniejszych blogów, czyli to, co każdego dnia z zapałem przeglądamy i z czego się śmiejemy.

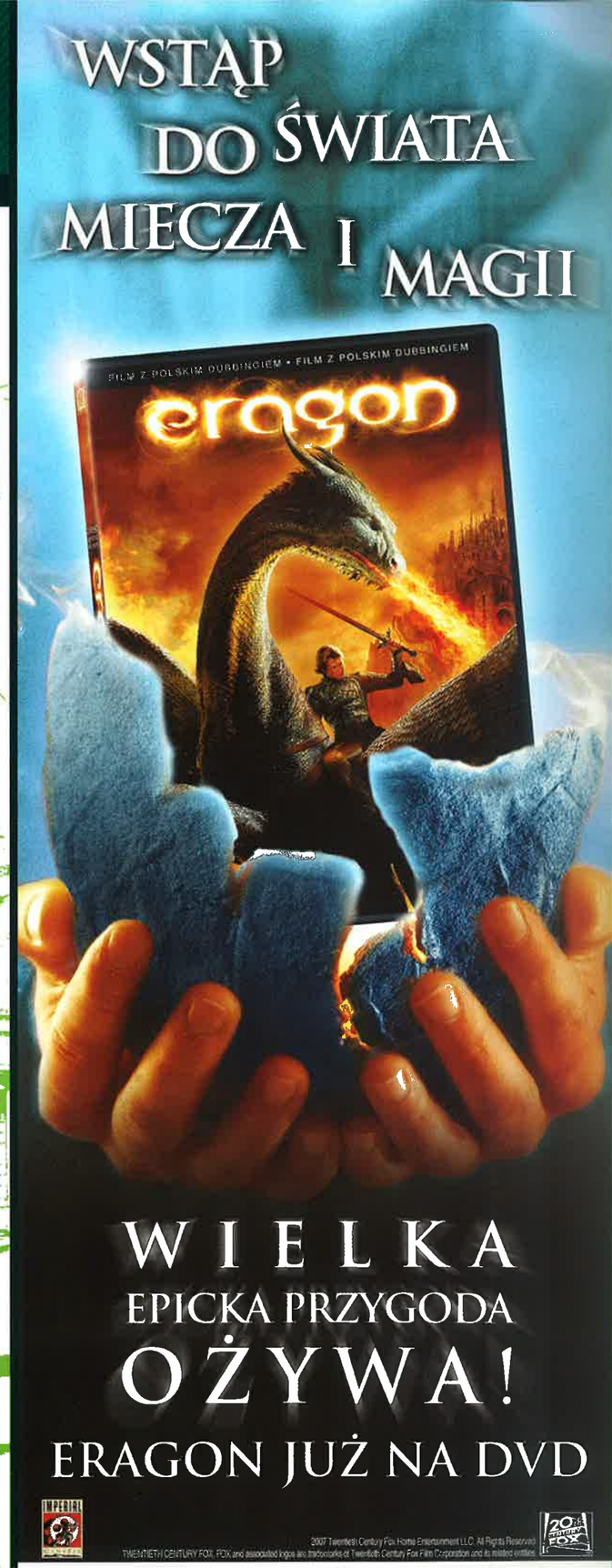
1. www.zczuba.pl – wszystko zaczęło się od... relacji na żywo z czegoś tak głupiego i nudnego jak Olimpiada Zimowa. A mimo to relacje Z Czuba tych wszystkich drętwych dyscyplin sportowych czytało się pokładając się ze śmiechu. Mistrzostwa Świata w piłce kopanej „oglądałem" już wpatrując się w monitor i od czasu do czasu zerkając w telewizor. Pomysł na Z Czuba wygrał z popisami gwiazd na ekranie. Pomysł, czyli dużo humoru (powiedziałbym angielskiego), filmików sportowych i zdjęć roznegliżowanych dziewczyn. Czego może chcieć więcej prawdziwy kibic? Po letniej przerwie Z Czuba wrócił w zreformowanej wersji (nie tylko relacje na żywo) i od tamtej pory dostarcza nam odpowiedniej dawki humoru na co dzień. Kwiaty dla Z Czuba, zwłaszcza za relację na żywo z ostatniego odcinka „Magdy M". Po prostu MISTRZOSTWO ŚWIATA.

2. http://supergigant.blox.pl – w tym przypadku zaczęło się od felietonów o NBA pod tytułem „Fruwając pod koszem". Nienawidzę koszykówki, zupełnie jej nie trawię, ale artykuły panów Wujca i Rutkowskiego czytam z wielką przyjemnością. Supergigant to inna broszka. Wprawdzie dominuje tu sport, w tym koszykówka, ale jest także miejsce na telediyski, zwiastuny filmowe i reklamy. Wszystko to jednak podane z odpowiednią dawką humoru znanego z „Fruwając pod koszem".

3. http://mundialowo.blox.pl – Po Mundialu, czyli dawne Mundialowo jak na ironię odkryłem dopiero po mundialu. ;) To bodaj najbardziej sportowy z trójki wymienionych blogów, ale też najbardziej przypominający blog z uwagi na wiele osobistych komentarzy autora.

Dzięki, panowie, za codzienną dawkę humoru. Oby tak dalej.

eld

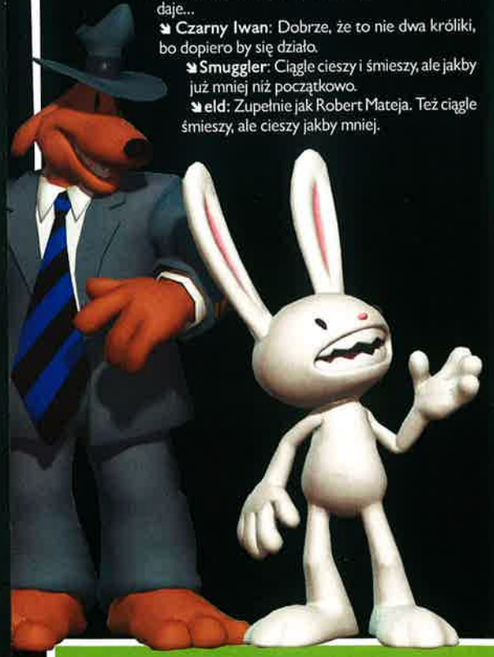


Sam & Max Episodes II & III

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Sam & Max: Hit the Road, Day of the Tentacle
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6
Demo: 03/07, 04/07
Strona w CDA: 100

Od Huta: To wspaniała wieść, że Sam & Max powracają, jednak rozdzielenie ich najnowszych przygód na odcinki sprawiło, że zbyt wiele powtarza się tu lokacji, postaci i grepsów. Mam nadzieję, że studio Telltale Games połączy kiedyś w całość kolejne epizody, wtedy będzie można wreszcie cieszyć się come backiem psa i królika bez żadnych zastrzeżeń.

Mac Abra: Jak złożą do kupy, to może wtedy – nie lubię takiego dziubania...
gem: Do kupy w kontekście psa i królika oznaczać może tylko jedno... Ale nawożona na wiosnę gleba dobre plony daje...
Czarny Iwan: Dobrze, że to nie dwa króliki, bo dopiero by się działo.
Smuggler: Ciągle cieszy i śmieszy, ale jakby już mniej niż początkowo.
eld: Zupełnie jak Robert Mateja. Też ciągle śmieszy, ale cieszy jakby mniej.



Silverfall

Gatunek: hack & slash
Podobne do: Diablo, Sacred
Wymagania: Windows XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Demo: 1 GB w Necie...
Strona w CDA: 062

Od Allora: Ładna grafika, ciekawy wątek walki natury z techniką (przy neutralnej – i dostępnej dla obu stron – magii), duże możliwości rozwoju postaci oraz dość nudna walka... To mogła być gra znacznie lepsza, choć jeśli ktoś lubi siekaninę, powinien zobaczyć przynajmniej demo.

Smuggler: Dla wyposzczonych fanów hack'n'slasha.
Mac Abra: Wolę Diablo 2.
Qn`ik: A ja jade Empire. Tam są takie wiosenne plenery...
gem: Wiosna, wiosna, wiosna, ach, to ty!
eld: A ja „Robert Mateja Mistrzem Olimpijskim w Vancouver 2010".
Smuggler: Zapomnieli dodać, że na olimpiadzie dla emerytów i chodziło o 8-metrowy sprint do toalety. Albo skok w bok.
Mac Abra: Słyszałem, że Rasiak dał na mszę dziękczynną – w Internecie teraz po Matei lecą.
Czarny Iwan: Hm... „Nudna walka" i „jeśli ktoś lubi siekaninę"? Czyli dla zwolenników bijatyk, jeśli ich nie znoszą!

Varia

* Nietrafione hasła reklamowe to niezły powód do radości. A to *„spróbuj – nowy Clean z alkoholem"* (chyba dla maniaków borygo i likieru na kościach, ja wolę whisky, skoro już). A to: *„olej dynamicznych ludzi"*? (ołałem!) Ostatnio zaś zarechotałem z cicha, gdy na moją skrzynkę pocztową dostałem spam od pewnego banku, który namawia mnie: *„zagwarantuj sobie kredyt hipoteczny z samymi zeramiI"*. Tyle mówią, jakie te banki teraz przyjazne. A tu proszę, nawet o kredyt 0,00 zł trzeba zabiegać... Aż się boję pomyśleć, co by ode mnie chcieli jako zabezpieczenie, gdybym poprosił o pożyczkę w kwocie 1 zł. Albo w radiu słyszę *„nie zapomnijcie parasoli, bo od środy »pogoda dla bogaczy«"*. Aha, znaczy się skoro dla bogatych pogoda, a my mamy brać parasole, to panowie delikatnie dają do zrozumienia, że do nich się nie zaliczamy i w konkursie pewnie też nic nie wygramy... Nie skorzystam.

* W radiu podano wyniki badań francuskich naukowców. Typowy 14-latek robi w dyktandzie tyle samo błędów co 25 lat wcześniej 9-latek. Jak widać, Polska goni Europę także pod tym względem.

* 2 nagłówki w „Fakcie". Pierwszy na całą stronę *„Jaruś stracił obie nóżki"* (czy jakoś tak – tekst o małym dziecku, które bez opieki matki chodziło po śniegu bez butów i odmroziło nogi). Na drugi bodaj dzień również pierwsza strona (ale tekst tak na 1/10 okładki) *„Jaruś będzie chodził"* – bo lekarzom udało się nogi uratować. (Resztę okładki zajmowała [z braku fotki] wyrenderowana scenka o tym, jak premier sobie rękę złamał.) Cóż, cała filozofia brukowca – żyjemy cudzym nieszczęściem – jak na dłoni. A raczej ręce.

A propos tabloidów. Bardzo się burzono, że takowe niemieckie pisma określiły naszych piłkarzy ręcznych mianem „chamów" (czy jakoś tak). Poczytajcie polskie nagłówki tabloidów – tytuł bez „bydlak/drań/zwyrodnialec/potwór" (gdy pisze się o kimś, kto jest „be") się nie liczy. No ale łatwiej u kogoś paproch w oku... znacie to przysłowie.

* Ledwo Małysz zaczął lepiej skakać, dziennikarze radośnie zaczęli nadmuchiwać mocno przywiędły już balon małyszomanii. Zaraz kombinacje, że jak tu wygra i tam wygra, to ma kolejną Kryształową Kulę... Ludzie, dajcie sobie luz. Cieszy zwyżka formy Małysza i życzę mu jak najlepiej, ale przecież dobrze się stało, że przestał być publicznym bożkiem. Wygra, to wygra, jak nie wygra, też się świat nie zawali, skończmy z tą histerią, nie leczmy wszystkich kompleksów jednym Małyszem. A i jemu chyba łatwiej się żyje bez takiej presji...

Test Drive Unlimited

Od Allora: Największe wydarzenie na rynku samochodówek od czasów pierwszych Need for Speed i Gran Turismo! Olbrzymi teren gry, masa wyścigów i maszyn do kupienia, świetny model jazdy, rozbudowany tryb multi i pełna swoboda – czy można chcieć czegoś więcej?

Mac Abra: Jak gra dostaję dyszkę, to wiadomym jest, że ekipa ogólnie tytułem zachwycona jest...
eld: Zwłaszcza że AI jeździ tak jak Robert Mateja lata...
Qn`ik: Fakt – z Alem lepiej jeździ się prawdziwym wozem. Mniej się obija na zakrętach i stara się nie przekraczać 300 km/h na mieście.
gem: Autentyczny przełom w wirtualnym automobilizmie.
Hut: Ale na Xboksie gra się lepiej...
Smuggler: Traitor! Traitor! *(Kaboom!)*

Gatunek: MMOR
Podobne do: Need for Speed: Porsche i..., World of Warcraft
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB
Ocena: 10
Strona w CDA: 066

TrackMania United

Gatunek: ścigałka
Podobne do: wcześniejszych części TrackManii
Wymagania: Win 2K/XP, Procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 090

Od Huta: To, co najlepsze w TrackManii, w jednym zgrabnym pakiecie. Mało nowości, ale dla fanów cyklu pozycja obowiązkowa – oni grają i tak głównie po sieci, a różnego rodzaju usprawnień do zabawy przez Internet jest tu mnóstwo.

Qn`ik: N-ty raz ta sama, znakomita gra. Fajnie, ale czas wreszcie zrobić coś naprawdę nowego, panie i panowie z Nadeo...
Smuggler: No właśnie, właśnie. Fajne, ale troszkę już zaczyna się nudzić, pora na coś równie pomysłowego i grywalnego, ale z innej beczki.
eld: Znaczy się World of Warcraft?
Mac Abra: Ciągle bawi. Daj Boże wszystkim nowym całkiem grom takiej grywalności jak w tym zestawie.
Czarny Iwan: Amen.

MacAbreski

Mój pierwszy raz...

...z grami RPG. Tymi papierowymi. Było to bodaj w 1986 roku. Na tzw. konwencie – czyli takim zjeździe maniaków s.f. i fantasy. Typowy konwent miał 3 atrakcje: 1. Oglądanie filmów s.f. na wideo (wielka atrakcja – to nic, że monitor ma 10 lat i 21", ty siedzisz w 12 rzędzie, a piracka kopia jest piątą kopią z oryginału – holenderskiego). 2. Aukcje książek, na których można było nabyć m.in. piracki tłumaczenia książek s.f., niemające szans na ukazanie się w PRL-u (albo np. niepiracką trylogię Tolkiena za równowartość 2 miesięcznych pensji...). 3. Atrakcją było też spożywanie różnych płynów w miłym towarzystwie. I tak 2-3 doby non stop.

W każdym razie trzeciego dnia już obejrzałem i kupiłem, co chciałem, a spożywania miałem zdecydowanie dosyć. Kręcąc się po pokojach akademika, w którym nas zakwaterowano, trafiłem na dziwną grupę ludzi. Siedzieli wokół obłożonego podręcznikami kolesia, który turlał dziwnymi kostkami i coś tam nawijali. Podszedłem, zasłuchałem się... spodobało mi się. Też chciałem zagrać. Problem w tym, że nie ja jeden. Mistrz gry, by umożliwić zabawę jak największej liczbie osób, zarządził, że jak czyjaś postać ginie, na miejsce gracza wchodzi kolejna osoba (a postać się wskrzesza). I bardzo się starał, by rotacja była szybka, tzn. nieustannie wprowadzał graczy w kolejne pułapki, napuszczał hordy stworów itd. Wszyscy bawili się świetnie.

Hałas w końcu zrobił się taki, że nie było słychać, co kto mówi. Mistrz gry wprowadził więc zasadę, że mówią tylko gracze – i on. A każdy kibic, który piśnie choć słowo, będzie wykopany za drzwi i to bez prawa powrotu. A że miał prawie 2 metry wzrostu i tak ze 130 kg wagi, należało jego słowa traktować poważnie. Szczególnie po tym, jak faktycznie wykopał paru kolesi, a słowo „wykopał" należy tu traktować dosłownie.

W pewnym momencie drużyna znalazła się w sytuacji z gatunku „w prawo – źle, w lewo – gorzej, naprzód – tragicznie, a do tyłu się już nie da". Po gorączkowej naradzie jeden z graczy przypomniał sobie, że ma artefakt, dzięki któremu może zasięgać porady duchów przodków. (Mistrz gry rzucił kostkami – wyszło na to, że duchy przybyły i są skłonne do współpracy.)
– O przodkowie moi – rzekł gracz tonem dramatycznym – doradźcie mi, jak wyjść z tej straszliwej pułapki!
Mistrz rzucił kośćmi, by zobaczyć, jakiej rady udzielily. A dokładniej – w jakim stylu duch ma udzielić odpowiedzi. I w tym momencie nie wiem, co mnie podkusiło – może to echo spożytych płynów? – w każdym razie bardzo grobowym głosem zahuczałem:
– A CH**** WIE!!!
Mistrz gry poderwał się jak żgnięty nożem... Przed oczyma przewinęło mi się całe moje życie... Ale co to? Gość padł na wznak i tarzał się, wyjąc ze śmiechu. Gdy już odzyskał siły, pokazał mi palcem odpowiedni paragraf w podręczniku – „odpowiedź mało konkretna, wymijająca". Moja odpowiedź została więc uznana za oficjalną, a ja ułaskawiony. I po paru kolejnych godzinach oczekiwania pograłem aż prawie kwadrans. Tak zostałem fanem „turlanych" RPG. Do dziś jednak nie jestem pewien, czy aby faktycznie nie byłem wtedy medium...

UFO: Afterlight (Bitwa o Marsa)

Gatunek: strategia
Podobne do: UFO: Aftermath (Kolejne starcie), UFO: Aftershock (Decydujące starcie)
Wymagania: Win 2K/XP, Vista, procesor 1,1 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Demo: 03/07
Strona w CDA: 098

Od gema: UFO: Afterlight (zwana także Bitwą o Marsa) pod względem treści jest zdecydowanie lepsza od poprzednich Afterstarć. Jeśli jednak o formę chodzi – rezygnacja z przygnębiającej szaro-brudnej wizji końca świata ludzi na rzecz komiksowej opowieści o pionierach na Marsie może budzić, i budzi, opory nawet wśród fanów serii...

Mac Abra: Walić kolorki. Ja tam pogram, jak zawsze z sentymentu – i z nadzieją, że w końcu trafi się coś, co będzie prawie tak dobre jak pierwszy X-Com.
Smuggler: To jeszcze musisz poczekać.
eld: Tak jak na dwa równe, dłuuuuugie skoki Roberta Matei.
Hut: Mateja? To ten malarz?
Smuggler: Tja, nieźle zmalował ostatnio.
Czarny Iwan: Komuś zaraz tu zamaluję!

- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
- CENA: 139,90 ZŁ
- WWW.EA.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 04/2007

PEPIN KROOTKI | „DOPIERO OCHŁONIE

CD-ACTION

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Seria C&C jest dla innych RTS-ów tym, czym VW Golf dla wszystkich aut z segmentu kompaktów albo pewne pochodzące z Szampanii wino musujące dla niezliczonego asortymentu produkowanych po całym świecie trunków. Swoją drogą, warto kupić butelkę jednego z nich i wstawić do lodówki – oficjalna premiera C&C 3 już blisko. (Ja naturalnie mam grę ciut szybciej...)

Ziemia nie przestała jeszcze drżeć po wkroczeniu na scenę Supreme Commandera, a już ukazuje się drugi RTS, który nie da graczom spać po nocach (lub za dnia tym, co pracują na drugą zmianę). W przeciwieństwie do dzieła Gas Powered Games nowy C&C nie stanowi żadnego przełomu i nie ściera konkurencji na proch gigantycznym rozmachem. Mapy są tu stosunkowo małe i bynajmniej nie uświadczymy kolosalnych bitew z udziałem dziesiątków rodzajów jednostek. Krótko mówiąc, **mamy powrót do korzeni – RTS, który z powodzeniem wskrzesza dawno utracony klimat pierwszej części sagi**. Na widok kultowych flame-tanków NOD-u czy pochodzącego od tego samego inwestora

rażącego laserem obelisku w kształcie żądła skorpiona... Poczułem się, jakbym znowu miał 16 lat!

Nowe stare C&C

Charakter rozgrywki jako żywo przywodzi na myśl pierwsze C&C i tylko i wyłącznie C&C. Nie sposób pomylić go z żadną inną strategią czasu rzeczywistego. **Tak jak przed laty budowa i produkcja zostały wrzucone na jeden maksymalnie uproszczony panel z boku ekranu**. Nie trzeba już szukać po mapie buldożerów albo innych budowlanych ustrojstw tudzież klikać poszczególnych budynków, by zlecić produkcję wytwarzanych tam jednostek (niczym w serii Warcraft). Po kliknięciu ikony budowli zaczyna tykać charakterystyczny zegar i już po chwili oczekiwania wystarczy wskazać miejsce na mapie, by żądana struktura została tam w mgnieniu oka rozlokowana. W niepamięć poszły rozrastające się mozolnie place budowy, wokół których zapylały spocone jednostki inżynieryjne – w TW zarówno konstrukcja, jak i destrukcja postępują w ekspresowym tempie. Śladem pierwszej części inżynierowie przejmują nieprzyjacielskie instalacje natychmiast, bez potrzeby ich wcześniejszego ostrzeliwania i uszkadzania (zagranie poniżej pasa – chwila nieuwagi i połowę bazy diabli wzięli). **Tempo rozgrywki dosłownie urywa głowę** – jakby dali jej turbodoładowanie.

Sprzyja temu dodatkowa kolejka budowy – szatański wynalazek umożliwiający równoczesne skompletowanie kilku budowli, dajmy na to, wieżyczek artyleryjskich oraz przeciwlotniczych i trzymanie ich niejako „w zanadrzu", aby w decydującym momencie postawić je wszystkie naraz wprost przed czołem nawały zdziwionego przeciwnika. Pozwala to na odczekanie do ostatniej chwili, by zorientować się, skąd przyjdzie zagrożenie, zamiast gdybać i rozmieszczać fortyfikacje na chybił-trafił. Innym zastosowaniem dla tej sztuczki jest błyskawiczne tworzenie własnych przyczółków w dowolnym miejscu pola walki – to zalecana taktyka zwłaszcza dla NOD. Na dynamikę starcia wpływa również fakt, że **nie zdarzają się już misje typu „zniszcz wszystko"**. Zawsze wskazane są kluczowe instalacje, które należy zdobyć bądź rozłożyć na czynniki pierwsze. Jedni zatem będą woleli naspawać sobie czołgów i żelazną pięścią przeorać bazę przeciwnika, inni skorzystają z transportu powietrznego, by po uprzednim uskutecznieniu dywersji przerzucić kilka elitarnych jednostek w kompanii z inżynierami na tyły i załatwić sprawę elegancko. Jeszcze inni prowadzić będą systematyczne naloty i bombardowania. Stylów zwieńczenia dzieła jest wiele, ale nikt nie musi się już uganiać po mapie w poszukiwaniu ostatniego silosa, elektrowni lub zabłąkanego kombajnu.

To chyba pierwsza taka strategia, w której nie czułem, że trzymam w dłoni myszkę, tylko dymiący rewolwer Colta.

Bang, Bang! (My baby shot me down)

Sterowanie jest intuicyjne... to za mało powiedziane. Trudno jednak, pozostanę na tym, gdyż normalnie brak mi słów. **To chyba pierwsza taka strategia, w której nie czułem, że trzymam w dłoni myszkę, tylko dymiący rewolwer Colta**. Szybkość, z jaką trzeba podejmować decyzje (dobre!), zupełnie nie przystaje do standardowego „leniwego" RTS-a. (Pewnie to tylko moje odczucie, ponieważ na sporządzenie recenzji miałem niewiele czasu i grając pędziłem od misji do misji na złamanie karku, pragnąc wgryźć się w kampanię tak daleko, jak tylko pozwoli mi na to mój przemęczony organizm.) Z drugiej strony, cała masa rozwiązań sprawia, że w TW nie ma konieczności zajmowania się głupotami. Piechota szkolona jest teraz hurtowo i walczy w pododdziałach zwartych, przeto znikł problem plączących się sobie a muzom pomiędzy pojazdami pojedynczych ludzików, które otrzymawszy polecenie dłuższego przemarszu, tworzą na mapie wydłużające się „wężyki". Oddział to oddział – w kupie się porusza. Z pojazdami również jest mniej zachodu – przy braku osobnych warsztatów naprawczych wystarczy skierować je w pobliże fabryki, a kręcące się w okolicy sondy-mechanicy już zrobią swoje. **Jednostki są tutaj właśnie tym, czym zgodnie z wszelką logiką będą w prawdziwej wojnie przyszłości – mięsem armatnim.** Powstają szybko i na linii frontu w okamgnieniu przemieniają się w kupkę popiołu. Dowodzenie nimi przypomina kierowanie żywym strumieniem, a nie wyjaśnianie każdemu z osobna metodologii działań wojennych w kontekście przydzielonej kolejki rozkazów. Krótko mówiąc: szybka, brutalna wymiana ciosów. Wolę nie myśleć, jaka rzeźnia będzie w trybie multiplayer...

Gram do świtu

Gdzieś tam, w kalkulowaniu, ile myśliwców Orca jest potrzebnych do uciszenia ognia danej baterii przeciwlotniczej, przy szarpaninie z finansową kołdrą, która jest wiecznie za krótka, w chwilach nerwowego wpatrywania się w zegar odliczania głowicy jądrowej (...zdążą jeszcze?), gdzieś tam, sam już nie wiem dokładnie, w jakim momencie, rodzi się syndrom: *„jeszcze tylko jedna misja i idę spać..."*, skądinąd dobrze znany pracownikom powiatowego ośrodka leczenia uzależnień. I na tym właściwie mógłbym już zakończyć pisanie recenzji. **Ja wiem, że zaraz zagrzmi chór gniewnych głosów, że TW jest wtórna, że innowacji jest w sumie niewiele i żadnej z nich nijak nie wypada okrzyknąć rewolucją, że przecież... Kicham na to!** W tajnym laboratorium CDA chomikowi doświadczalnemu, co się zowie Pepin Krootki, podano dawkę narkotyku i stwierdzono, że od tej pory przestał reagować na bodźce zewnętrzne i przyjmować do wiadomości racjonalne argumenty, upojony swoją ulubioną używką. Najwyraźniej ta jest pierwszej jakości (potwierdzono eksperymentalnie).

10 godzin i 29 minut – tyle dokładnie zajęło mi ukończenie kampanii GDI (oraz samouczka) na średnim poziomie trudności. Ot, taka osobliwa komputerowa kombinacja alpejska: rodzaj maratonu pokonywanego sprintem przekształcającego się na końcu w bieg wytrzymałościowy do upadłego. Niejako na przekór ogólnie panującym tendencjom autorzy poświęcili odpowiednio dużo czasu części dla samotnego gracza. Przynajmniej nie będę narzekał, że gra jest krótsza niż kiedyś.

WCZORAJ I DZIŚ

1996 2007

Koszary NOD

Elektrownia GDI

Czołg ogniowy

Mammoth Tank vs. Obelisk of Light

Obcym wstęp wzbroniony.

Kampanie mają ponad 15 misji każda, a na końcu czeka jeszcze bonusowa niespodzianka. Niemniej doświadczonym fanom radziłbym od razu grać na najwyższym poziomie trudności, by zbyt szybko nie popsuć sobie zabawy i maksymalnie wykorzystać sowitą w sumie dawkę rozrywki, jakiej dostarcza gra.

Skoro już przy tym jesteśmy, wypadałoby wspomnieć, jakim przeciwnikiem jest komputer. Zawiedzie się ten, kto będzie od niego oczekiwał nadzwyczajnej pomysłowości i polotu. Mimo że do pokonania go wciąż wystarczy jedynie systematyczność i konsekwencja, nie powiedziałbym, że jest zupełnie łatwo. Jeżeli grając NOD-em poprawnie zamaskujemy swoje siły specjalnymi osłonami, nasz adwersarz będzie dość bierny – nie ma już tego wrażenia, że doskonale zna lokację naszych jednostek i tylko „udaje", że ich nie widzi. Ponadto kierowane przez AI oddziały całkiem sprawnie wykrywają i neutralizują pola minowe. Nareszcie mają one identyczne zastosowanie, co ich odpowiedniki w realnym życiu – zatrzymanie i opóźnienie natarcia nieprzyjaciela, nie zaś wyeliminowanie go.

Z grubej rury

W grze spod znaku C&C nie mogło zabraknąć superbroni. Nie jest to wprawdzie ten sam kaliber co w Supreme Commanderze, ale dziarsko kontynuują chlubne tradycje poprzedniczek. Zrazu nie mogłem się nacieszyć widokiem strzału promienia Ion Cannon, który jest dopieszczony i sugestywny jak nigdy dotąd, lecz niestety w rozliczeniu końcowym niewiele różni się od efektu rażenia zwykłą bombą, bowiem niepodobna pokierować promieniem wiązki. Interesująco prezentuje się również Chain Reaction Tiberium Bomb wyzwalająca przy kontakcie z kryształami (lub tym, co jest z nich zbudowane – czyli Scrin) reakcję łańcuchową. Co najistotniejsze, **twórcom udało się zbalansować siłę, koszty i czas produkcji jednostek do tego stopnia, że po raz pierwszy w historii cyklu nie czułem pewnej dysproporcji pomiędzy NOD-em i GDI.** Naturalnie GDI ma najmocniejsze i najdroższe, najdłużej powstające oddziały i struktury, co odpowiada graczom lubującym się w strategii defensywnej, preferującym podejście „raz, a dobrze" i nielubiącym ponosić strat. Specyfika sił bractwa natomiast wymusza styl agresywny, podstępny i drapieżny. Postawienie dwóch budynków koszar jest tanie i zajmuje moment, a uczyniwszy to, z miejsca możemy zalać wroga prawdziwą RZEKĄ ludzi.

Każda wojna ma swoją plażę Omaha.

Tradycyjnie w GDI służbę pełnią sympatyczni dżentelmeni rzucający granatami, po stronie NOD ich przeciwnikiem jest elitarna piechota z miotaczami płomieni. Zadaniem obu jest natychmiastowa likwidacja strzelców zamelinowanych w budynkach. Nie zabrakło i snajperów, choć – moim zdaniem – nie są już tak klimatyczni jak ich ukryci pod fałdami siatki maskującej koledzy z Generals (ale mogą za to wskazywać cele dla ostrzału artyleryjskiego). APC z krowiastych transporterów rozśmieszających wroga pykaniem karabinka zamieniły się w skuteczne pojazdy bojowe, bowiem umieszczona wewnątrz piechota pluje z wnętrza ołowiem przez otwory strzelnicze (rzuca granatami albo odpala rakiety – kombinacja dowolna). W siłach powietrznych GDI, oprócz nieśmiertelnych Orec, służą teraz także samoloty wielozadaniowe Firehawk, które można dowolną liczbę razy przezbrajać na lotnisku w ciężkie bomby lub rakiety powietrze-powietrze.

Jeśli nie chcesz mojej zguby, mamuta daj mi luby

Najlepszą inwestycją w całej grze jest, jak nietrudno się domyślić, **czołg mamuci** – bez dwóch zdań jedyne rażące odstępstwo od generalnie wyważonego układu sił. Pominę smutnym milczeniem fakt, że nowe pozaokrąglane przez stylistę-futurystę mamuty wyglądają przy starych niczym Toyota Yaris przy Dodge'u Chargerze (takie obłe i w ogóle – wystarczy pociągnąć jeszcze lakierem perłowy metallic i byłby stylowy damski gadżecik). Zaiste, **nie ma lepiej wydanych pieniędzy niż Mammoth Tank z udoskonalonymi działami railguns.** Potrafi się bronić samodzielnie przed atakami z powietrza, a do piechoty i lekkich czołgów właściwie nie musi strzelać – rozjeżdża je na miazgę swymi potężnymi gąsienicami. Gładko obraca w perzynę budynki. W masie jest właściwie nie do pokonania i nie potrzebuje żadnego dodatkowego wsparcia, rozprawiając się bezpardonowo nawet z powietrznymi eskadrami. Doświadczony sam reperuje w polu uszkodzenia, a ponieważ jest trudniejszy do zniszczenia niż jakakolwiek inna jednostka, to i ma największe szanse na dożycie najwyższych szarż.

Daje o sobie znać efekt kumulacji zainwestowanego kapitału. Jeśli zamiast od razu stawiać na mamuty, wpakujemy środki w wieżyczki obronne, nie będziemy potem mogli z nimi pójść naprzód, kiedy wyczerpią się pobliskie pola Tiberium. Jeżeli wydamy forsę na lekkie pojazdy i piechotę, środki te zostaną rychło „przejedzone" i rozpłyną się w kłębach dymu, ale jak na samym początku konfrontacji zaciśniemy trochę pasa i dozbieramy na mamuta, pod koniec misji pieniądze te nadal stoją na polu walki i walą na całego ze wszystkich luf.

Niestety nie da się tego powiedzieć o ciężkiej piechocie **Zone Troopers**, najpoważniejszej kandydatce do odebrania mamutom królewskiego tytułu. Przystosowani do działań na obszarach silnie skażonych Tiberium, odziani w skafandry-pancerze i wyposażeni w ręczne railguny żołnierze dosłownie robią sieczkę tak z siły żywej, jak i pojazdów opancerzonych i budowli. Przemieszczają się szybko po polu walki, a kiedy zajdzie taka potrzeba, mogą zrobić użytek z plecaków rakietowych, by pokonać przeszkody terenowe. Ach... gdyby tak można ich było jeszcze pozostawić bez osłony przeciwlotniczej. Niestety, kilka razy przytrafiło mi się wrócić w miejsce, w którym zgromadziłem pokaźną gromadkę tych kosztownych zabijaków i zastać jedynie leje po bombach.

Obcy-Kane C&C

Life is brutal. Stara, trywialna, ale jakże prawdziwa maksyma. Gdy już czułem się upojony C&C maksymalnie, gdy zastanawiałem się, jak przekonać szefostwo, że tylko 11/10 jest odpowiednią oceną...

...wtedy znikąd pojawiło się TO „TO", czyli właściwie nie wiem – co, ale gdybym sam był żołnierzem, na widok „tego" miałbym z pewnością portki pełne strachu. Wije się jak ławica ryb, atakuje jak rój pszczół – rozpierzcha się na boki, unikając pocisków i tnie bezlitośnie tysiącami miniaturowych ostrzy. Powiało grozą? Tylko z początku. Bo dalej rozciąga się morze banału. Scrin – bo tak zwą się owe plugastwa, przez stulecia wyczekiwali w stanie kompletnej hibernacji ukryci po niewidocznej stronie jakiejś asteroidy, gdzieś hen za orbitą Neptuna. Obudziła ich dopiero potężna eksplozja bomby z płynnego Tiberium, najbardziej niszczycielskiej broni, jaką nieświadome matołki zamieszkujące ziemię kiedykolwiek puściły w ruch. **Obcy są jak popularny środek do czyszczenia klozetu „mają tylko jeden cel – oczyścić Ziemię z zarazków".** GDI czy NOD? Oni nie bawią się w politykę i eksterminują wszystkich jak popadnie.

Jak powszechnie wiadomo, przedstawiciele obcej rasy lubią wyglądać modnie, a w ostatnich sezonach na topie był wygląd zaproponowany przez speców od „Wojny Światów" Spielberga. Jedno spojrzenie na charakterystyczny kroczący Annihilator Tripod pozwala pozbyć się wszelkich wątpliwości. **Na biednych ludzi naciera masa karaluchowatego robactwa, chrabąszczopodobnych lotniskowców i gigantyczne okrągłe statki-matki,** czyli tradycyjne latające spodki wędrujące powoli i złowróżbnie po nieboskłonie, by osiągnąć wyznaczoną na mapie pozycję. Potem następuje błysk i 'game rower'. Ten, kto oglądał „Dzień Niepodległości", wie, o co chodzi. Wszystkie owe insekty mają dodatkowe pola siłowe i w ilościach wprost niewyobrażalnych wypełzają z bram do innych wymiarów. Obcy dysponują również technologią pozwalającą na wytworzenie niewielkiej czarnej dziury, zasysającej wszystko wokoło i wysyłającej na orbitę w postaci czasoprzestrzennej papki. Na całe szczęście dla rodzaju ludzkiego tropem przetartym w hollywoodzkich przebojach **wystarczy unieszkodliwić jednostkę centralną, aby cała reszta obrzydliwego badziewia rozleciała się w drobny mak i galaretkę,** pokrywając okolicę hektolitrami zielonkawego kisielu.

Nie da się ukryć, że **cała inwazja najsłabiej zo-**

Zakończona sukcesem próba bezprzewodowego przesyłania energii.

Mój Schwartz jest dłuższy od twojego!

RAMBO WYMIĘKA

Nie byłoby C&C bez Commando. Nowy, ulepszony twardziel sieje strach i zniszczenie jak nigdy. Nie jest to co prawda ten sam typ, przypalający cygaro i rzucający szelmowskie 'I've got a present for ya' przy wyciąganiu wiązki C4, lecz zupełnie nowy mechaniczny zabójca. Cichy zawodowiec rozstrzeliwujący nieprzyjacielską piechotę profesjonalnie, krótkimi seriami. Kiedy to po raz pierwszy zobaczyłem, przez myśl przeleciało mi „Rainbow 6"! Tak wiem, to niedorzeczne. Ale to chyba i tak jeden z najszybszych rewolweros, jakiego na oczy widzałem.

Krótkie kalendarium C&C

Command & Conquer (1995 r.)
Dodatek z misjami Command & Conquer: Covert Operations (1996 r.).

Command & Conquer Red Alert (1996 r.)
Dodatek z misjami Command & Conquer Red Alert: Counter-Strike (1997 r.).
Dodatek z misjami Command & Conquer Red Alert: The Aftermath (1997 r.).

Oparty na lekko ulepszonym engine'ie Red Alert miał być początkowo następnym dodatkiem z misjami do C&C. Projekt stał się wkrótce tak rozbudowany, że postanowiono wydać go jako następną część cyklu. Akcję osadzono w realiach alternatywnej historii II wojny światowej.

Command & Conquer Tiberian Sun (1999 r.)
Dodatek z misjami Command & Conquer Tiberian Sun: Firestorm (2000 r.).

Powracają zmagania GDI i NOD, tym razem w dość futurystycznej konwencji. Nowy, ukazujący pole walki w izometrycznym rzucie engine okazał się porażką ze względu na zatrważającą pikselozę.

Command & Conquer Red Alert 2 (2000 r.)
Dodatek z misjami Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge (2001 r.)

Druga część RA rzucała nas w sam środek zimnowojennej konfrontacji, nagle przeradzającej się w gorącą.

Command & Conquer Renegade (2002 r.)
Jedyna część cyklu utrzymana w konwencji FPP. Głównym bohaterem był „Commando", facet, który w „jedynce" miał zaledwie sześć pikseli wzrostu, ale za to odlotową osobowość. Niezłe ale nie porywające.

Pozostałe gry **(Command & Conquer Generals i dodatek Zero Hour, obie z 2003 r.)** są już na tyle świeże, że nie trzeba ich przypomina...

Filmiki i ograny motyw inwazji Obcych – tylko dlatego nie ma 10/10.

A mówili, że obwodnica zaszkodzi Dolinie Rospudy...

stała przygotowana z fabularnego punktu widzenia. Wielce śmieszy mnie cała atmosfera tajemnicy wokół nowej frakcji, tak pracowicie rozdmuchiwana i nagłaśniana przez speców od promocji. Aluzje, że niby mamy do czynienia z czymś niesamowicie tajnym, oryginalnym i tak genialnym, że najtęższe mózgi w EA przez rok jęczały i puszczały bąki, aby to wymyślić. A potem – proza życia – nie wymyślili nic ponad odcinek StarCrafta...

Słabizna...

Najsłabszym punktem programu są odtwarzane pomiędzy misjami przerywniki filmowe – niegdyś znak rozpoznawczy tego RTS-a. Nie pomogło wskrzeszenie Kane'a i zaangażowanie w jego miejsce niezapomnianego Joe Kucana. **Filmy w HD są doskonałe z technicznego punktu widzenia i mierne pod każdym innym względem.** Prawie wszystkie sceny kręcone są w miniaturowym studiu (brak efektownych ujęć batalistycznych, do których zdążyliśmy się przyzwyczaić), pośród śmiesznych niekiedy rekwizytów (ewidentnie tekturowe ścianki, laptop z początków lat 90.). Aktorstwo to dno i metr mułu, a wykonawcy paradują w śmiesznych mundurach, jakby właśnie co wyszli z dyskoteki dla kochających inaczej. Poza tym jak powszechnie wiadomo, w wojsku przyszłości aż roi się od seksownych niuń w obcisłych mundurkach (i regulaminowym wyzywającym makijażu). Ekranowa kreacja Billego Dee Williamsa (znanego jako Lando z „Gwiezdnych Wojen") przekracza wszelkie granice – nie wiadomo, śmiać się czy płakać. Pajac jest tak sztuczny, nadęty i egzaltowany, że lada chwila gotów eksplodować zabryzgując wewnętrzną stronę monitora śmierdzącymi bebechami.

...I silni(k)czyzna!

Była epika, był dramat, **czas zatem na poezję – grafika!** To niewiarygodne, lecz **misje wczytują się piorunem**, znacznie szybciej niż stareńki Generals na tym samym sprzęcie! Zmodyfikowany engine, który wykorzystano wcześniej także w dwóch częściach Bitwy o Śródziemie, potrafi zdziałać cuda. **Dawno nie grałem w nic, co miałoby równie dopracowany kod.** Warto było czekać na przesuniętą premierę! **Na moim niemłodym już blaszaku (zwykły Athlon64 2000+ i goły GF6600 256 MB oraz 1 GB RAM-u) przy detalach ustawionych na pół gwizdka, w rozdzielczości 1280 x 1024 gra wygląda świetnie i idzie jak burza.** Nie uświadczysz żadnych przestojów ani spowolnień – normalnie masakra. TO CUD! Zakupiwszy naprawdę mocny sprzęt i włączywszy wyższy poziom shaderów, otrzymujemy grę, która wygląda... o, mamo! W czym tkwi haczyk? Powiadają, że dobry sos ukrywa niedomagania kucharza. Opływającą w detale scenę zanurzono przeto w gęstym sosie, kompozycji mgiełek o niejednorodnej konsystencji, grze półcieni, kolorowych odblasków oraz wiarygodnej kurzawie. Zza tego parawanu całość nie przypomina już grafiki, lecz raczej ręcznie malowany przez artystę obrazek (szczególnie po zastosowaniu antialiasingu). Sęk w tym, że gra jest wciągająca i bez tych wodotrysków, a to z kolei oznacza, iż **nie** cała frajda ukryta jest w grafice. To wróży jej długi żywot.

Jakieś 25 godzin później...

Coś mi piszczy w lewym uchu, jestem oburzony, przynajmniej jakbym się Tiberium nawdychał (mam przy biurku małe wiaderko), naprany adrenaliną, na wpół nieprzytomny, ale szczęśliwy... Dawno żadna gra nie sprawiła, że straciłem nad sobą kontrolę i dałem się ponieść emocjom (choć jako profesjonalista oczywiście nie powinienem). C&C3: TW dokonała tego z łatwością. Czy ma wady? Ależ całe mnóstwo, ale jak powiadają, miłość jest ślepa, a ja spędzam z nią właśnie miesiąc miodowy... |CDA|

Na rajd robali odpowiemy Raidem na robale!

C&C 3: TIBERIUM WARS

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- oprawa audiowizualna
- bardzo wysoka grywalność
- wyważenie sił stron konfliktu
- klimat pierwszego C&C
- szczypta humoru
- szybkość działania silnika gry
- godziwa dawka Single Player
- apokaliptyczna atmosfera

- aktorstwo w przegadanych, nudnawych filmikach (szczególnie GDI)
- nie można kierować wiązką EMP
- ta inwazja Obcych, to wiecie...
- nic naprawdę nowego

SUPER$ELLER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!

UZNANE, POLECANE, PEWNE!

AGE OF EMPIRES® EDYCJA KOLEKCJONERSKA
• AGE OF EMPIRES® I • AGE OF EMPIRES® I: RISE OF ROME • AGE OF EMPIRES® II: THE AGE OF KINGS • AGE OF EMPIRES® II: CONQUERORS • OFICJALNA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA • **PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!**

AGE OF MYTHOLOGY™ ZŁOTA EDYCJA
• AGE OF MYTHOLOGY™ • AGE OF MYTHOLOGY™: THE TITANS • **PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!**

4 NOWE GRY JUŻ W MARCU!

COMMANDOS: STRIKE FORCE™
NAJNOWSZA CZĘŚĆ BESTSELLEROWEJ SERII COMMANDOS!

PRINCE OF PERSIA®: DWA TRONY
„IMPERATOR 2006" ZA NAJLEPSZĄ LOKALIZACJĘ PRZYZNANY PRZEZ CZYTELNIKÓW PORTALU WIRTUALNA POLSKA!

Sprawdź wszystkie tytuły w serii na www.superseller.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA – POLSKA WERSJA – PL

PORADNIK DO GRY – GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU – www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP – GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! – 49,90 PLN

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, The Microsoft Game Studios logo, Age of Empires, Age of Mythology, Ensemble Studios are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment. Commandos Strike Force © Pyro Studios SL 2006. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademark of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group plc. All Rights Reserved. © Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

eidos UBISOFT

A mówili, że Obwodnica zaszkodzi Dolinie Rospudy...

stała przygotowana z fabularnego punktu widzenia. Wielce śmieszy mnie cała atmosfera tajemnicy wokół nowej frakcji, tak pracowicie rozdmuchiwana i nagłaśniana przez speców od promocji. Aluzje, że niby mamy do czynienia z czymś niesamowicie tajnym, oryginalnym i tak genialnym, że najtęższe mózgi w EA przez rok jęczały i puszczały bąki, aby to wymyślić. A potem – proza życia – nie wymyślili nic ponad odcinek StarCrafta...

Słabizna...

Najsłabszym punktem programu są odtwarzane pomiędzy misjami przerywniki filmowe – niegdyś znak rozpoznawczy tego RTS-a. Nie pomogło wskrzeszenie Kane'a i zaangażowanie w jego miejsce niezapomnianego Joe Kucana. **Filmy w HD są doskonałe z technicznego punktu widzenia i mierne pod każdym innym względem.** Prawie wszystkie sceny kręcone są w miniaturowym studiu (brak efektownych ujęć batalistycznych, do których zdążyliśmy się przyzwyczaić), pośród śmiesznych niekiedy rekwizytów (ewidentnie tekturowe ścianki, laptop z początków lat 90.). Aktorstwo to dno i metr mułu, a wykonawcy paradują w śmiesznych mundurach, jakby właśnie co wyszli z dyskoteki dla kochających inaczej. Poza tym jak powszechnie wiadomo, w wojsku przyszłości aż roi się od seksownych niuń w obcisłych mundurkach (i regulaminowym wyzywającym makijażu). Ekranowa kreacja Billego Dee Williamsa (znanego jako Lando z „Gwiezdnych Wojen") przekracza wszelkie granice – nie wiadomo, śmiać się czy płakać. Pajac jest tak sztuczny, nadęty i egzaltowany, że lada chwila gotów eksplodować zabryzgując wewnętrzną stronę monitora śmierdzącymi bebechami.

...I silni(k)czyzna!

Była epika, był dramat, **czas zatem na poezję – grafika!** To niewiarygodne, lecz **misje wczytują się piorunem**, znacznie szybciej niż stareńki Generals na tym samym sprzęcie! Zmodyfikowany engine, który wykorzystano wcześniej także w dwóch częściach Bitwy o Śródziemie, potrafi zdziałać cuda. **Dawno nie grałem w nic, co miałoby równie dopracowany kod.** Warto było czekać na przesuniętą premierę! **Na moim niemłodym już blaszaku (zwykły Athlon64 2000+ i goły GF6600 256 MB oraz 1 GB RAM-u) przy detalach ustawionych na pół gwizdka, w rozdzielczości 1280 x 1024 gra wygląda świetnie i idzie jak burza.** Nie uświadczysz żadnych przestojów ani spowolnień – normalnie masakra. TO CUD! Zakupiwszy naprawdę mocny sprzęt i włączywszy wyższy poziom shaderów, otrzymujemy grę, która wygląda... o, mamo! W czym tkwi haczyk? Powiadają, że dobry sos ukrywa niedomagania kucharza. Opływającą w detale scenę zanurzono przeto w gęstym sosie, kompozycji mgiełek o niejednorodnej konsystencji, grze półcieni, kolorowych odblasków oraz wiarygodnej kurzawie. Zza tego parawanu całość nie przypomina już grafiki, lecz raczej ręcznie malowany przez artystę obrazek (szczególnie po zastosowaniu antialiasingu). Sęk w tym, że gra jest wciągająca i bez tych wodotrysków, a to z kolei oznacza, iż **nie** cała frajda ukryta jest w grafice. To wróży jej długi żywot.

Jakieś 25 godzin później...

Coś mi piszczy w lewym uchu, jestem oburzony, przynajmniej jakbym się Tiberium nawdychał (mam przy biurku małe wiaderko), naprany adrenaliną, na wpół nieprzytomny, ale szczęśliwy... Dawno żadna gra nie sprawiła, że straciłem nad sobą kontrolę i dałem się ponieść emocjom (choć jako profesjonalista oczywiście nie powinienem). C&C3: TW dokonała tego z łatwością. Czy ma wady? Ależ całe mnóstwo, ale jak powiadają, miłość jest ślepa, a ja spędzam z nią właśnie miesiąc miodowy... **|CDA|**

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ oprawa audiowizualna
- ⊕ bardzo wysoka grywalność
- ⊕ wyważenie sił stron konfliktu
- ⊕ klimat pierwszego C&C
- ⊕ szczypta humoru
- ⊕ szybkość działania silnika gry
- ⊕ godziwa dawka Single Player
- ⊕ apokaliptyczna atmosfera
- ⊖ aktorstwo w przegadanych, nudnawych filmikach (szczególnie GDI)
- ⊖ nie można kierować wiązką EMP
- ⊖ ta inwazja Obcych, to wiecie...
- ⊖ nic naprawdę nowego

Na rajd robali odpowiemy Raidem na robale!

SUPER$ELLER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!

UZNANE, POLECANE, PEWNE!

AGE OF EMPIRES® EDYCJA KOLEKCJONERSKA
• AGE OF EMPIRES® I • AGE OF EMPIRES® I: RISE OF ROME • AGE OF EMPIRES® II: THE AGE OF KINGS • AGE OF EMPIRES® II: CONQUERORS • OFICJALNA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA • **PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!**

AGE OF MYTHOLOGY™ ZŁOTA EDYCJA
• AGE OF MYTHOLOGY™ • AGE OF MYTHOLOGY™: THE TITANS • **PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!**

4 NOWE GRY JUŻ W MARCU!

COMMANDOS: STRIKE FORCE™
NAJNOWSZA CZĘŚĆ BESTSELLEROWEJ SERII COMMANDOS!

PRINCE OF PERSIA®: DWA TRONY
„**IMPERATOR 2006**" ZA NAJLEPSZĄ LOKALIZACJĘ PRZYZNANY PRZEZ CZYTELNIKÓW PORTALU WIRTUALNA POLSKA!

Sprawdź wszystkie tytuły w serii na www.superseller.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA – POLSKA WERSJA – PL

PORADNIK DO GRY – GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU – www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP – GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! – 49,90 PLN

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, The Microsoft Game Studios logo, Age of Empires, Age of Mythology, Ensemble Studios are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment. Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademark s of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group plc. All Rights Reserved. © Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

eidos UBISOFT

- PRODUCENT: MONTE CRISTO
- DYSTRYBUTOR: LEM
- WWW.SILVERFALL-GAME.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | NIE WSZYSTKO SILVER, CO SIĘ ŚWIECI

SILVERFALL

Silverfall zapowiadany był niemal jako Diablo 3 – po prostu „ultymatywny" RPG dla fanów sieczki za pomocą magii i miecza. Ba, nie tylko dla nich, bo miał mieć jeszcze wciągającą fabułę. A o supermulti i edytorze wspominam już tylko dla porządku. Udało się?

Pamiętacie świetnego Dungeon Siege'a? A co się potem stało – mimo wielkich zapowiedzi i równie wielkich oczekiwań – z „dwójką"? Wprawdzie Silverfall nie jest żadną kontynuacją, ale sytuacja jest mimo wszystko podobna. Bo przed premierą twórcy wizję roztoczyli wspaniałą, a tymczasem...

Witaj, wesoła przygodo!

Pierwsze spotkanie nie jest jeszcze wcale takie złe. Wprawdzie jeśli ktoś niczego wcześniej o grze nie wiedział, może się lekko zdziwić, zobaczywszy **grafikę stylizowaną na kreskówkl**, ale to akurat widać dobrze jedynie w menu i po maksymalnym zbliżeniu kamery – w trakcie gry nie ma więc większego znaczenia. Bardziej można się za to zdziwić, gdy po stworzeniu postaci lądujemy w ciele jakiegoś elfiego maga, co to rzucając kulami ognia na prawo i lewo musi wyprosić nieproszonych gości z tytułowego miasta. Że jest to gościu potężny, nie mamy z tym zadaniem większych problemów, choć tak prawdę powiedziawszy, jakoś nie bardzo widzę w tym całym zabiegu głębszy sens. Jak na tutorial za mało w nim nauki (a po prawdzie nie ma jej wcale...), jako wstęp fabularny też na wiele się nie zda (chodzi w końcu o zabicie bossa – cały tekst pojawia się na samym początku). Najlepiej sprawdza się jako pokaz możliwości wysokopoziomowego maga, ale nie jest szczególnie udany, bo efekty specjalne trudno uznać za przełomowe, zwłaszcza gdy widziało się, co atomówki robią w Supreme Commanderze. W dodatku wrogów jest na tyle dużo, że zanim do bossa dojdziemy, zaczynamy się zastanawiać „co ja robię tu...".

Na szczęście po pokonaniu bossa lądujemy w ciele swojego bohatera (lub bohaterki), który w tym czasie zdołał się schronić na bagnach razem z pozostałymi uciekinierami. I dopiero teraz tak naprawdę zaczyna się nasza przygoda. Chodzimy po obozie, gadamy do postaci z żółtymi wykrzyknikami nad głową, by zebrać questy, a następnie ruszamy brodzić w bagnie.

Błota po pachy

Dziennik z questami rozwiązano zresztą bardzo fajnie. Podzielono je na trzy kategorie: należące do głównego zadania (trzeba je robić, by ukończyć grę), opcjonalne oraz związane z towarzyszami. Dzięki temu w każdym momencie gry wiadomo, co robić. Tym bardziej że po kliknięciu zadania nie tylko pojawia się jego dokładny opis, ale w większości przypadków na mapie zaznaczone zostaje także miejsce, do którego musimy się udać, by ruszyć z questem do przodu.

Co do samych questów... Wrogów jest tutaj tylu, że zwykłe udanie się po skrzynię (jedno z pierwszych zadań) to **niemal ciągła walka**. OK, po to właśnie się hack & slashe robi, ale w tym konkretnym przypadku ciągłe walenie w myszkę szybko przestało sprawiać frajdę. Sam nie wiem, dlaczego, bo Diablo, Sacred czy Dungeon Siege wcale jakoś bardziej skomplikowane nie były, a znużenia nie powodowały... Jedyna większa różnica, jaka przychodzi mi do głowy, to rozwiązana podobnie jak w Oblivione kwestia trudności wrogów.

Zombi jaki jest, każdy widzi

Podstawowym wrogiem są wygrzebujące się z ziemi zombi, które jednak – w przeciwieństwie do większości swoich braci z innych gier – zdobywają poziomy doświadczenia razem z nami. W efekcie łażenie po bagnach jest równie powolne na poziomie pierwszym, jak i dziesiątym. OK, jestem w stanie zrozumieć intencje twórców („dzięki temu nikt nie będzie się nudził"), ale moim zdaniem efekt końcowy jest wręcz odwrotny – bo to jest jeszcze bardziej nudne! W końcu zdobywanie nowych umiejętności i wyższych poziomów doświadczenia to jedna z najważniejszych rzeczy, jakie się w RPG-ach robi, a tutaj jest się tego w znacznej mierze pozbawionym.

Poziomy i umiejętności

Przy tworzeniu postaci wybieramy jedynie jej **rasę** (spośród ludzi, elfów, trolli i goblinów), **płeć** (dwie powszechnie znane) **oraz wygląd**. W tym ostatnim zbyt wielkich możliwości wprawdzie nie mamy, ale wystarczy. Na tym proces tworzenia się kończy – nie wybieramy więc ani profesji, ani cech, ani umiejętności... Co nie znaczy, że ich nie ma, ale zanim dana nam będzie zabawa nimi, musimy awansować na drugi poziom doświadczenia.

Wtedy otrzymujemy po cztery punkty na zwiększenie cech (inteligencja, siła, zręczność i wytrzymałość) oraz nauczenie się nowych umiejętności. Podzielono je na trzy drzewa: walka, magia oraz inne, a każde z nich na trzy gałęzie. W walce mamy więc podział na tę wręcz, zasięgową oraz umiejętności ogólnie w boju zdatne. W magii występuje podział na jasną, ciemną i żywiołów. Nie ma przy tym przeciwwskazań, by rozwijać się zarówno w magii jasnej, jak i ciemnej czy też np. w walce wręcz i magii żywiołów – mamy bowiem dostęp do wszystkich tych drzew. Jedyne, na co trzeba zwrócić uwagę, to ograniczona liczba punktów, które będziemy mieli do wydania – **specjalizacja w jednej, dwóch dyscyplinach daje większe możliwości niż liźnięcie wszystkiego po trochu.**

A, jeszcze jedno – **sposób rozdziału punktów można w niemal dowolnym momencie zmienić**. Wystarczy podejść do odpowiedniej postaci z sakiewką (bo za każdą zmianę musimy zapłacić) – i gotowe. Nie jest to jednak rozwiązanie idealne, bo nie można zmienić cech, a wojownikowi zamiast inteligencji przydaje się jednak siła... Ale lepsze to niż nic.

Pozostało jeszcze ostatnie drzewo, którym zająłem się na końcu w pełni świadomie, rządzą nim bowiem nieco inne prawa. Choć podzielono je na trzy gałęzie, dwie z nich: Natura oraz Technika, wzajemnie się wykluczają (o czym będzie szerzej za chwileczkę). Trzecia natomiast zawiera zdolności rasowe, które najlepiej zawczasu sprawdzić w instrukcji, bo – rzecz jasna – różnią się one w zależności od wybranej profesji.

Naturalnie, że technika!

Konflikt natury z techniką nie ogranicza się w Silverfallu jedynie do umiejętności (w rodzaju zamiany w wilkołaka dla lubiących kwiatki czy przywołania robota dla wolących śrubki) – stanowi bowiem jedną z podstaw fabuły. Fakt, że za niezapowiedzianą wizytę odpowiadali jacyś nekrofile (jacy – to wyjaśnia główny quest), ale wykorzystali oni właśnie narastający konflikt pomiędzy zwolennikami bagien a pustyń.

W świecie gry maszyna parowa nie może bowiem koegzystować z drzewami, bo zamienia okolicę w pustynię. Tarcia pomiędzy zwolennikami tych dwóch wykluczających się dróg rozwoju nie przerodziły się jeszcze w otwartą wojnę, ale niechęć jest aż nadto widoczna. A choć rodzinne miasto gracza

Dobra – ale nic ponadto. A oczekiwałem więcej.

Bohaterów spotkało wręcz lodowate przyjęcie.

Plan jest taki: ty go hakuj, a ja go zeslaszuję.

Siecz, bij, pal... i umieraj. Czasem z nudów.

było przed atakiem neutralne, wyruszając w świat będziemy się musieli opowiedzieć po jednej ze stron. Fakt, **można próbować pozostać neutralnym, ale poza satysfakcją nie daje to żadnych korzyści.**

Opowiedzenie się po jednej ze stron nie jest jednak wcale takie banalne. Wybory zostały wplecione w questy i rozmowy z towarzyszami (naraz możemy podróżować z dwoma, ale w sumie jest ich w grze około dziesięciu) – od podjętych przez nas decyzji zależy, na którą stronę przechyli się wskaźnik lojalności. I wypada tego pilnować, bo **umiejętności specjalne wybierać można jedynie, gdy jest się wystarczająco lojalnym**. Podobnie ma się sprawa z co śmieszniejszymi okazami broni czy pancerzy (a można tu walczyć nawet piłą łańcuchową i shotgunem!).

Inteligentni inaczej

Żeby się jednak nie zrobiło za dobrze, pozwolę sobie wrócić do towarzyszy (konkretnie ich AI) oraz walki. Pierwszy problem to **bardzo ograniczone możliwości wpływania na zachowanie członków drużyny**. Nie możemy nimi kierować bezpośrednio, nie da się reagować na zmieniającą się w trakcie walki sytuację (**aktywnej pauzy brak**...). Zamiast tego można zmienić ogólny profil zachowania, dzięki czemu nasz „lekarz" będzie albo tylko leczył, albo tylko walczył – opcji pośredniej brak. Nieco lepiej wygląda to w przypadku przyłączającej się do nas bandytki z shotgunem, która może albo sama wybierać cele, albo atakować tylko tego wroga, którego sami zaatakowaliśmy.

Są oni zresztą ograniczeni, także jeśli chodzi o zdobywanie nowych umiejętności czy ekwipunek. Otóż na ich levelowanie nie mamy żadnego wpływu – nie możemy nawet zobaczyć, jakie mają umiejętności. Z ekwipunkiem jest nieco lepiej, wymieniamy go sami (a właściwie nawet musimy, bo sam się w lepszy nie zmieni), jednak cały system związany z tym jest mocno irytujący.

Kto się nie narobi...

Na całą drużynę mamy tylko jeden plecak, miejsca jest więc mało. Nie działają żadne sensowne ułatwienia przy sprzedaży czy wymianie przedmiotów i trzeba je pracowicie przenosić pomiędzy okienkami. Dobrze chociaż, że po najechaniu na przedmiot pojawiają się informacje o tym, co w danym miejscu ma wybrana postać. No, chyba że akurat mamy pełny plecak, a zginęliśmy...

W przypadku śmierci bowiem tracimy wszystkie niesione przedmioty. (Można wprawdzie wykupić ubezpieczenie u goblina, dzięki któremu przedmioty zostaną przeteleportowane do miasta razem z nami, ale to kosztuje i wymaga zbyt wiele klikania, by chciało się z tej opcji korzystać.) Po dojściu na miejsce śmierci można je wprawdzie szybko podnieść i założyć, ale pod warunkiem, że mamy trochę miejsca w plecaku – inaczej guzik z tego będzie.

Jeszcze większy problem będziemy mieli, jeśli zginie nam towarzysz. A o to nie tak trudno, bo **z eliksirów leczących korzystać możemy tylko my!** Wskrzesić go można zaś dopiero, gdy posiądziemy odpowiednią umiejętność (i będziemy mieli wystarczająco dużo many, by jej użyć, co w przypadku postaci preferującej walkę fizyczną wymaga dużego poświęcenia) lub gdy wrócimy do miasta, bo sam się niestety nie ocknie, a zwojów wskrzeszających nie udało mi się znaleźć.

Obiecanki cacanki

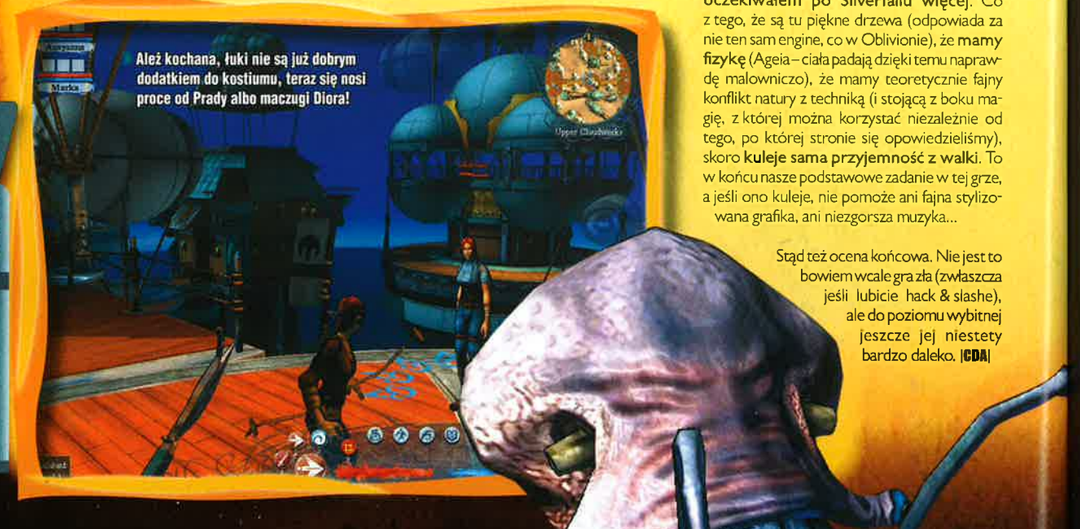
Na koniec jeszcze parę słów o multi, bo ten w hack & slashach jest w końcu bardzo ważny. **W Silverfalla grać może do ośmiu osób, a dostępne są dwa tryby**. Pierwszy to pełny co-op, w którym można z kumplami przejść całą kampanię. Problem w tym, że całą grę trzeba przejść **z tymi samymi osobami**, nie ma możliwości wymiany drużyny w trakcie gry. W wersji drugiej można grać, z kim się chce i kiedy się chce, ale główny wątek fabularny i związane z nim zadania nie są dostępne.

Niestety, **mimo szumnych zapowiedzi na płycie nie ma edytora**, trudno więc powiedzieć coś więcej na temat długowieczności gry. Fakt, że **główny quest kończy się w jakieś 20 godzin, a z zadaniami pobocznymi trwa nawet dwa razy dłużej**, ale to by było na tyle. Walka nie sprawia tu aż takiej frajdy, by chciało się grę przechodzić jeszcze raz, mimo że tylko w taki sposób można poznać obydwie strony konfliktu natura vs. technika.

Tak dobrze, a tylko średnio...

Może trochę przesadzam, ale mimo wszystko **oczekiwałem po Silverfallu więcej**. Co z tego, że są tu piękne drzewa (odpowiada za nie ten sam engine, co w Oblivionie), że **mamy fizykę** (Ageia – ciała padają dzięki temu naprawdę malowniczo), że mamy teoretycznie fajny konflikt natury z techniką (i stojącą z boku magię, z której można korzystać niezależnie od tego, po której stronie się opowiedzieliśmy), skoro **kuleje sama przyjemność z walki**. To w końcu nasze podstawowe zadanie w tej grze, a jeśli ono kuleje, nie pomoże ani fajna stylizowana grafika, ani niezgorsza muzyka...

Stąd też ocena końcowa. Nie jest to bowiem wcale gra zła (zwłaszcza jeśli lubicie hack & slashe), ale do poziomu wybitnej jeszcze jej niestety bardzo daleko. **CDA**



OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- niezła grafika
- konflikt natura vs. technika
- duże możliwości rozwoju postaci
- mało porywająca walka...
- ...i to niestety wystarczy

resident evil™ 4

WIĘCEJ AKCJI. WIĘCEJ NAPIĘCIA. WIĘCEJ STRACHU.

JUŻ WKRÓTCE NA PC.

18+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
PC DVD ROM
99.90 PLN
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
UBISOFT
CAPCOM

resident evil™ 4 © CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

- PRODUCENT: EDEN STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
- WIN 2K/XP/VISTA
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 256 MB

ALLOR | RAJ(DY) NA HAWAJACH

TEST DRIVE unlimited

Największe wydarzenie na rynku samochodówek od czasów pierwszych Need for Speed i Gran Turismo! Olbrzymi teren gry, masa wyścigów i maszyn do kupienia, świetny model jazdy, rozbudowany tryb multi oraz pełna swoboda – czy można chcieć czegoś więcej?

Grę rozpoczynamy od wyboru swojego awatara w kolejce na lotnisku na wyspie Oahu (Hawaje). Dostępnych jest po kilka modeli męskich i żeńskich, ale znaczenie ma tylko płeć, bo resztę można zmienić w trakcie gry, podobnie jak ubranie. Następnie bierzemy jeden z samochodów z wypożyczalni i jedziemy do agenta nieruchomości kupić swój pierwszy dom.

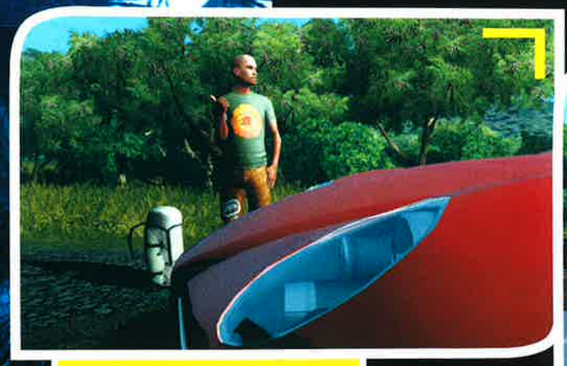
Najważniejsza jest, rzecz jasna, pojemność garażu, ale póki co stać nas tylko na coś z czterema miejscami. Wystarczy, bo potem i tak dokupimy sobie kolejne domki (choć można je też wymienić za dopłatą, ale miejsc parkingowych nigdy za dużo). Zostaje już tylko udanie się do salonu i kupno (pierwszych) czterech kółek, a potem – witaj wolności! Możemy jechać, gdzie się nam podoba (w sumie **odwzorowano ponad 1600 kilometrów dróg** – wszystkie, które znalazły się w prawdziwych systemach nawigacji) i wziąć udział w dowolnym z dostępnych wyścigów. Nowe będziemy odkrywać wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania – zależy od liczby ukończonych zawodów – oraz stopniem odkrycia dróg, bo część imprez odnaleźć można tylko przejeżdżając w bezpośrednim ich sąsiedztwie.

Pytanie tylko, jak coś tak otwartego zrecenzować? O wszystkim napisać nie sposób, ale by przekazać maksimum informacji, postanowiłem podać je w możliwie najbardziej skompresowanej formie. Po śródtytułach możecie skakać, jak się wam żywnie podoba – w końcu swoboda to jedna z największych zalet TDU!

Realizm i kierownica

Po wyłączeniu wszystkich ułatwień (trzy poziomy – od sportowych, przez supersportowe do żadnych) jeździ się tak jak na łatwiejszym poziomie w ToCA Race Driver 3 lub nieco lepiej niż w Need for Speed: Porsche 2000. Czyli **z jednej strony całkiem realistycznie, a z drugiej strony można z powodzeniem wykorzystać klawiaturę**. Oczywiście jest widok z wnętrza (ze świetnie odwzorowanymi kokpitami i możliwością rozglądania się na boki), znad maski i dwa z zewnątrz. Ale na tym się nie kończy – po podłączeniu kierownicy lądujemy bowiem w zupełnie nowym świecie!

Choć na klawiaturze czy tym bardziej na padzie lub joyu można w TDU grać i czerpać z tego dużo przyjemności, **pełnię szczęścia osiągnie się dopiero po podłączeniu kierownicy z force feedbackiem**. Potem wystarczy już tylko włączyć w opcjach wykorzystanie kierownicy i... można zapomnieć o reszcie świata! Model jazdy staje się jeszcze bardziej realistyczny, a do tego tak przyjemny, że nawet Naczelnemu stojącemu obok z zegarkiem i nerwowo pukającemu w kalendarz sporo czasu zajęło odciągnięcie mnie od „testów". Bo **ta gra jest po prostu niesamowita!** A, żeby nie było – grałem na zwykłym Logitechu, a nie na G25, ale jeśli kogoś na niego stać, TDU jest w stanie wykorzystać zarówno skrzynię biegów, jak i pedał sprzęgła. A tak na marginesie – hamowanie lewą stopą w tej grze jak najbardziej działa, warto się więc postarać o kierownicę z gazem i hamulcem na osobnych osiach!



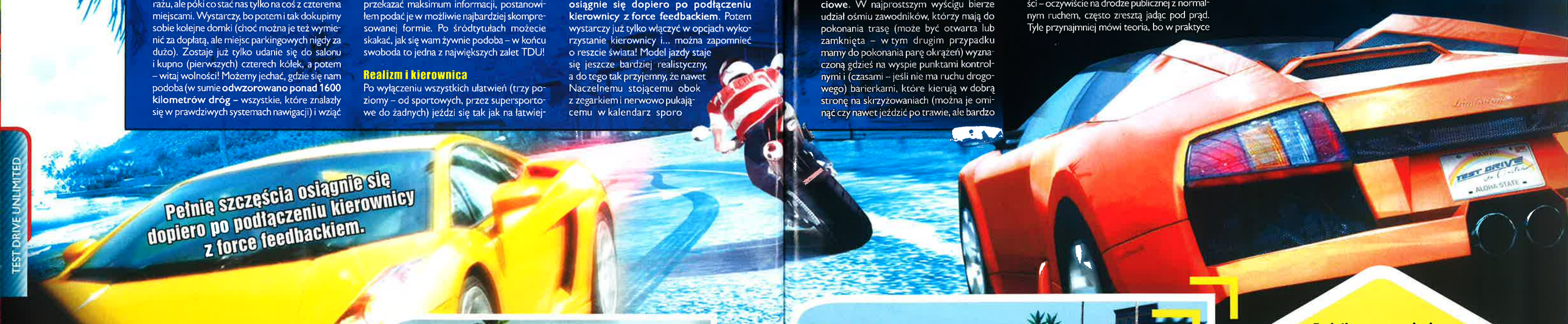
A Hut był ostatnio w Tajlandii – za grosze!

Hammond za kółkiem.

Jazda za kasę

Podstawowym sposobem zarabiania pieniędzy są w TDU wyścigi na czas i z przeciwnikami oraz próby prędkościowe. W najprostszym wyścigu bierze udział ośmiu zawodników, którzy mają do pokonania trasę (może być otwarta lub zamknięta – w tym drugim przypadku mamy do pokonania parę okrążeń) wyznaczoną gdzieś na wyspie punktami kontrolnymi i (czasami – jeśli nie ma ruchu drogowego) barierkami, które kierują w dobrą stronę na skrzyżowaniach (można je ominąć czy nawet jeździć po trawie, ale bardzo rzadko daje to jakieś oszczędności czasowe). Kto pierwszy dotrze na metę, wygrywa. Wyścigi na czas różnią się o tyle, że zamiast przeciwników mamy stoper, a czasami dochodzi wskaźnik uszkodzeń, który dopinguje gracza do pozostawania na asfalcie i unikania (o ile jest) ruchu drogowego, bo za każdy stracony punkt uszkodzeń otrzymujemy karę czasową. A – w obu typach wyścigów działa GPS i jego podpowiedzi, a optymalną trasę mamy zaznaczoną na mapie.

Próby prędkościowe też dzielą się na dwa rodzaje. W prostszym musimy w określonym czasie rozpędzić samochód do zadanej prędkości – oczywiście na drodze publicznej z normalnym ruchem, często zresztą jadąc pod prąd. Tyle przynajmniej mówi teoria, bo w praktyce wystarczy się w takim przypadku obrócić o 180 stopni – w trybie tym nie ma ani wyznaczonej trasy, ani linii mety, więc tak naprawdę chodzi o jak najszybsze znalezienie długiej prostej. Drugi rodzaj jest bardziej wymagający. Na mapie rozmieszczone są fotoradary, na których musimy nabić jak największe przewinienie – sumaryczne przekroczenie prędkości ma być większe od wymyślonego przez twórców. Oczywiście, tutaj też mamy ruch drogowy, a w dodatku nikt nie wytyczył trasy (nie działa też – podobnie jak w poprzednim trybie – GPS), więc często największym problemem jest odnalezienie tej optymalnej, która pozwoli się najbardziej rozpędzić.



To będzie jakieś 3567 punktów karnych.

Bo wiadukt był za niski...

W tej bryce można wystawiać oba łokcie naraz.

Dodatkowe samochody

Pokaźna liczba aut, jaką oferuje Test Drive Unlimited, będzie się najprawdopodobniej regularnie powiększać dzięki specjalnym pakietom udostępnianym przez producenta. Posiadacze konsol Xbox 360 już mogą ściągnąć pierwsze zestawy i zyskać dzięki temu cudeńka, takie jak Lamborghini Countach, Ferrari 250 GTO z 1962 roku, Alfa Brera, RUF-y czy Noble M400. Niewiadomą jest jednak, czy za dodatki dla PC trzeba będzie dodatkowo zapłacić, jak jest niestety w przypadku Xboxa. Z pewnych źródeł (czytaj: polski wydawca) jednak dochodzą pogłoski, że rozszerzenia w wersji na PC mają być darmowe, acz Atari może to jeszcze zmienić. Podobno też Test Drive ma wykorzystywać nową funkcję Windows Visty, która umożliwi w najbliższej przyszłości wspólną rozgrywkę posiadaczom edycji xboxowej i pecetowej.

Mimo paru niedoskonałości Test Drive Unlimited jest najlepszą od wielu, wielu lat samochodówką dostępną na PC!

Co ważne, **wszystkie te misje można powtarzać, ile się tylko chce, za każdym razem dostając nagrodę**, dzięki czemu problem braku kasy w TDU nie istnieje. I jeszcze jedno – gdy spotkamy jakiegoś innego gracza, można (mrugając światłami) wyzwać go na szybki pojedynek jeden na jeden. Wystarczy wybrać metę, ustalić stawkę i kto pierwszy na mecie, zbiera wszystko, choć potem można też od razu rozpocząć rewanż.

Jazda za ubranie

Drugą, poza pieniędzmi, walutą są w TDU kupony do sklepów odzieżowych. Zdobywa się je podwożąc modelki lub autostopowiczów. Optymalną drogę mamy zaznaczoną na GPS-ie, pozostaje więc tylko zmieścić się w czasie i zbytnio nie wkurzyć pasażera (lub pasażerki) zderzeniami czy jazdą po trawie, bo w obu tych trybach pojawia się wskaźnik zniszczeń. Co ciekawe, autostopowicze są bardziej upierdliwi, bo nie dość, że mają mniejszą tolerancję na błędy, to jeszcze trzeba ich zawieść dalej niż modelki. A – za dowiezienie na miejsce bez utraty ani jednego punktu otrzymuje się jeden kupon ekstra, ale że misje te można powtarzać dowolną liczbę razy, nie ma to większego znaczenia.

Misje jednorazowe

Od czasu do czasu pojawiają się na mapie **misje dodatkowe**: przewiezienie (się) gdzieś samochodu lub też paczki. Oba typy są bardzo dobrze płatne, ale w przypadku jazdy czyjąś maszyną trzeba uważać, by jej nie zarysować (bo to zmniejsza zapłatę, a poza tym za oddanie w idealnym stanie dostajemy jeszcze 50% kasy ekstra!). Przewóz paczek tak wymagający nie jest, ale za to jeśli się spóźnimy, musimy zapłacić karę. Misje te można jednak ukończyć tylko raz, warto więc – gdy nam wybitnie nie poszło – zacząć je jeszcze raz przed przekroczeniem linii mety.

Tylko dla Championów

Jak podaje instrukcja (było niestety za mało czasu, by samemu to sprawdzić), po osiągnięciu odpowiedniego poziomu doświadczenia będzie można rozpocząć grę w nowym trybie – Hardcore. Przygotowano go specjalnie dla kochających pełen realizm posiadaczy kierownic (choć da się go także uruchomić, gdy gramy na padzie czy kierownicy, ale mija się to z celem). Z rzeczy miłych (jak dla kogo) – samochody mają w nim mieć bardziej realistyczne ogumienie, co wpływa na ich zachowanie się na drodze (mniejsza przyczepność, dłuższa droga hamowania), z rzeczy miłych mniej – wyłączone są wyścigi, czasówki oraz próby szybkościowe w trybie single, pozostaje więc głównie multi.

Statek z prawej – ma pierwszeństwo!

Nie tylko samochody

Choć to samochody grają w TDU główną rolę, nie zapomniano również o miłośnikach much na zębach. **Motocykli wprawdzie za dużo nie ma, bo raptem 8 modeli czterech producentów** (Kawasaki, Ducati, Triumph i MV Agusta), ale lepsze to niż nic. Tym bardziej że w wielu wyścigach można z nich korzystać na równi z samochodami, a są też wyścigi przygotowane specjalnie z myślą o dwóch kółkach. Do tego widać, że nie zostały wrzucone na ostatnią chwilę i że ktoś trochę nad modelem jazdy popracował (można nawet zmieniać pozycję bikera), bo wrażenia są bardzo dobre. Zwłaszcza gdy włączymy widok z oczu, choć to polecam tylko zawodowcom, bo prędkość odczuwa się znacznie bardziej niż w samochodach, zwłaszcza na zakrętach. Na szczęście przy widoku z zewnątrz jest już znacznie spokojniej, co pozwala skorzystać z zalet dwóch kółek (przede wszystkim łatwość poruszania się pomiędzy innymi uczestnikami ruchu) także początkującym easy riderom. A – by móc kupić dwa kółka, trzeba najpierw odwiedzić wszystkie salony samochodowe.

Wolny rynek

Samochody można w TDU kupować nie tylko w salonach, ale także od innych graczy – w końcu jest to MMOR. Wystarczy przenieść się do dowolnej z posiadłości, wybrać odpowiednią opcję, i gotowe – można przeglądać wszystkie wozy wystawione na sprzedaż w sieci! Fakt, że warto zawczasu sprawdzić ceny w salonach, bo czasami sprzedający próbują po prostu naciągnąć innych graczy, ale okazje zdarzają się całkiem często. W końcu sprzedając samochód bez pośrednictwa sieci dostaniemy tylko połowę ceny nowego, a czasami porządki w garażach też zrobić trzeba – choćby po to, by kupić coś nowego, znacznie lepszego czy starszego, ale za to piękniejszego.

Wielcy nieobecni

Choć w grze jest około **100 maszyn**, brakuje kilku marek uznanych za kultowe. Subaru, Mitsubishi, Honda nie mają ani jednego modelu, choć to można jeszcze zrzucić na fakt, że nawet ich najmocniejsze wozy trudno porównywać z Ferrari, Lamborghini czy Pagani. I nie chodzi o osiągi, ale o całą otoczkę – Impreza czy Lancer to jednak rajdówki, a nie rasowe samochody sportowe dla osobników z wypchanymi portfelami, zaś NSX to świetny samochód torowy, ale członkostwa w klubie samochodów supersportowych nie dostał. Bardziej dziwi już nieobecność Porsche, ale z drugiej strony, na X360 można ściągnąć z Live! RUF-y (czyli ich stuningowaną wersję), a wszystko wskazuje na to, że podobnie będzie i na PC.

Tuning

Coś takiego istnieje w Unlimited w wersji bardzo Limited. Tuning optyczny ogranicza się do zmiany koloru farby (o ile odkryliśmy lokalizację odpowiedniego zakładu), więc fani Undergrounda będą mocno zawiedzeni. Z drugiej jednak strony, ma to tę zaletę, że – przynajmniej podczas jazdy online – nie będzie się nam serce krajało na widok jakiejś zbezczeszczonej klasyki. Niewiele lepiej jest zresztą w przypadku tuningu mechanicznego. Dostępne są wprawdzie trzy poziomy ulepszeń, ale nawet za bardzo nie wiadomo, co się konkretnie zmienia – gracz może tylko patrzeć na rosnące słupki i dane techniczne. Nie ma także opcji zmiany ustawień np. podwozia, mimo że wiele wozów ma takie coś w standardzie. Takie ograniczenia będą przeszkadzały mechanikom, ale dla kierowców jest to wręcz zaleta – przynajmniej wszyscy mają w trakcie wyścigów równe szanse.

Lotus dla Elizy.

Nie tylko nowe

Warto wspomnieć, że poza modelami mniej lub bardziej współczesnymi można w TDU wejść w posiadanie samochodów zabytkowych, jak np. Jaguar XJ220, oryginalna Cobra, DB4 czy Lambo Miura. Większość z nich (wyjątek to XJ220, ale ta bestia i większość współczesnych „samochodów sportowych" zostawia daleko w tyle) należy do osobnej

Ci w Mercedesach mają choć celownik na masce...

OKIEM HUTA

OCENA 9

To, że Test Drive Unlimited jest najważniejszą samochodówką wydaną w ostatnich miesiącach, nie ulega najmniejszej wątpliwości. Podczas gdy wszyscy producenci sprzedają ten sam pomysł na ugryzienie tematu zawrotnych prędkości, inwestując głównie w oprawę graficzną i dźwiękową, Eden Studios wpadło na pomysł autentycznego zrewolucjonizowania gatunku. Świetnie, że ich gra ukazała się akurat pod tytułem Test Drive, bo to seria, która rzeczywiście zasługiwała na przypomnienie i odświeżenie. Poza tym zawsze była na swój sposób inna, bardziej skupiała się na przyjemności płynącej z samej jazdy niż wyścigach jako takich. TDU również jest takie i... to jedyne moje zastrzeżenie do tej produkcji. To gra, w której świetnie się jeździ, za to ściga się z mniejszymi emocjami niż w serii Need for Speed czy nawet ToCA. Zastrzegam od razu, że nie miałem przyjemności obcować z PC-tową wersją TDU w wersji, jaką poznał Allor – na bardzo mocnym komputerze, z najlepszą kierownicą – z drugiej strony, sądzę, że większość rodzimych graczy podobnie jak ja odpali tę produkcję na średniej klasy sprzęcie, będzie grała na klawiaturze albo na padzie. Przy takiej konfiguracji model jazdy staje się nieco sztywny, traci płynność, co właśnie wtedy, gdy na drodze toczy się walka o miejsce na mecie, przeszkadza najbardziej...

Edytor wyścigów

W grze można samemu stworzyć dwa typy wyścigów: czasówkę oraz szybkościówkę. Ustalić można dowolną trasę i rozmieszczenie punktów kontrolnych lub fotoradarów oraz całą masę opcji dodatkowych. Od ruchu ulicznego, **dostępnych maszyn** (albo typ, albo klasę, albo nawet konkretny model), **poprzez dostępne** ułatwienia i widoki (można wymusić tylko z wnętrza lub zostawić wolną rękę), włączyć GPS czy zmienić ustawienia fotoradarów. Do tego oczywiście dochodzą warunki zwycięstwa, nagroda oraz opłaty za przystąpienie do rywalizacji. Zanim będziemy mogli swoje dzieło zachować, musi jeszcze przejść wewnętrzne testy dostępne w grze (**musi istnieć – wg** komputera – szansa na zdobycie złota), można je także przetestować samemu.

Potem pozostaje już tylko **udanie się do jednego z przydrożnych** barów, by tam umieścić **nasze dzieło na liście. Dzięki temu** będą się z nim mogli **zmierzyć gracze z całego świata.** Najlepszy z nich otrzyma główną nagrodę (z naszej kieszeni), my otrzymamy w zamian wszystkie opłaty wstępne, co teoretycznie powinno zwrócić koszty.

Jest szansa, że choć raz dostarczy pizzę na czas.

Trzeba mieć fantazję i pieniądze, synku.

TEST DRIVE UNLIMITED

OCENA 10

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetny model jazdy
- ⊕ wolność
- ⊕ dużo maszyn do wyboru
- ⊕ bardzo dobra grafika
- ⊕ rozbudowany tryb online
- ⊖ są – przy zaletach – nieistotne

klasy (gwoli wyjaśnienia: poza klasą zabytkową G istnieje jeszcze 6 klas zwykłych – od F do A, oraz 2 dla motocykli – mB i mA – przy czym nie wszystkie wyścigi są ograniczone do jednej tylko klasy) i bierze udział w osobnych wyścigach, więc siadając za kierownicą srebrnego Gullwinga można się bez problemu wybrać na zlot podobnych do niego staruszków.

Policja na wyspie

Radiowozy po Oahu jeżdżą, a jakże, ale – zbytnio się nami nie przejmują. Możemy niebieskich wyprzedzić na ciągłej jadąc 300 na godzinę i nawet im brew nie drgnie. Do akcji wkraczają dopiero, gdy się w kogoś władujemy. Są trzy poziomy ich zainteresowania (symbolizowane odznakami) – na najwyższym trzeba się już przygotować na zapory drogowe, co w trakcie wyścigów bywa dość upierdliwe. Na szczęście nawet gdy zostaniemy złapani, dostajemy jedynie mandat i możemy jechać dalej. Poziom zainteresowania z czasem spada, więc w praktyce pojedynczymi stłuczkami można się nie przejmować, tym bardziej że policja dysponuje zwykłymi wozami patrolowymi, które z naszymi bolidami szans nie mają.

MMOR

Jak na grę typu MMO **multi jest tu dość skromny.** Choć ograniczenie liczby graczy biorących udział w jednym wyścigu do ośmiu nie jest dużą wadą (bo i tak jest ciasno), znacznie mniej przyjemny jest fakt, że naraz na mapie widać tylko siedmiu innych graczy. W dodatku nie można wybrać, na którym serwerze będziemy grali, przez co nie da się wspólnie ze znajomymi jeździć po wyspie. Na szczęście można tworzyć kluby (odpowiedniki gildii) oraz pojedynkować się zarówno wewnątrz klubu, jak i z innymi klubami. Mimo to pewien niedosyt pozostaje, ale przynajmniej jest na co czekać w przypadku TDU2. Dużą zaletą jest natomiast fakt, że na czas trwania wyścigu w multi wszyscy gracze przenoszeni są na osobną kopię wyspy, nie trzeba się więc obawiać, że jakaś postronna osoba będzie nam przeszkadzała w zmaganiach. Szkoda tylko, że jeśli stworzymy profil sieciowy, w przypadku braku połączenia z serwerem nie będziemy mogli w ogóle grać. Wersja konsolowa przechodziła w takim momencie w tryb offline, ale można było nadal jeździć – mam jednak nadzieję, że zostanie to wkrótce poprawione.

1600 km wiernie odzworowanych dróg.

Jeżdżąca doskonałość?

Mimo paru niedoskonałości Test Drive Unlimited jest najlepszą od wielu, wielu lat samochodówką dostępną na PC. OK, multi można by rozwiązać lepiej, samochodów dodać więcej, zrobić jeszcze bardziej niesamowitą grafikę, ale... nie zmienia to faktu, że to gra szalenie wciągająca! Czegoś takiego nie przeżyłem od czasów Need for Speed Porsche i... World of Warcraft. Mimo że na potrzeby recenzji zaczynałem grę już po raz trzeci (najpierw był X360, potem beta PC, a teraz wersja pełna), robiłem to z jeszcze większą ochotą niż za pierwszym razem!

Ta gra jest po prostu niesamowita – a choć do doskonałości trochę jej jeszcze brakuje, przyjemniejszej samochodówki (w rozumieniu: jeżdżenie i ściganie się, a nie dłubanie przy silniku czy spojlerach) nie ma. I to niezależnie od platformy. Stąd też ocena. Fakt, że wystawienie dyszki spotkało się z pewnymi oporami wśród niewierzących, ale co tam – ocena jest w końcu subiektywnym zdaniem autora, a przecież jakoś tak przełomowy tytuł wyróżnić trzeba. |CDA|

NAJCHĘTNIEJ KUPOWANE GRY KOMPUTEROWE W POLSCE!

Kolekcja Klasyki - WYDARZENIE ROKU według portalu Wirtualna Polska.

NOWOŚĆ NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ W MARCU 3 NOWE KULTOWE GRY!

GT LEGENDS

ANNO 1503 ZŁOTA EDYCJA:
ANNO 1503 „NOWY ŚWIAT"
DODATEK „SKARBY, POTWORY, PIRACI"

HITMAN TRYLOGIA:
HITMAN: KRYPTONIM 47
HITMAN: CICHY ZABÓJCA
HITMAN: KONTRAKTY

Sprawdź wszystkie tytuły na www.kolekcjaklasyki.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA PL

PORADNIK DO GRY GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 24,90 PLN

Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

COMMAND & CONQUER
WOJNY O TYBERIUM

-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WOJNA Z TERROREM NOD ROZPOCZNIE SIĘ 30 MARCA

Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej (z napisami) na PC DVD

PC DVD ROM

XBOX 360 JUŻ WKRÓTCE

POWERED BY gamespy.

16+ www.pegi.info

CONRAD

THREAT LEVEL
SEVERE
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi należącymi do GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox i Xbox 360 są albo zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi Microsoft Corporation i na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw i mogą być używane na licencji Microsoft. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

- PRODUCENT: BIOWARE
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90/179,90 ZŁ (ED. KOL.)
- HTTP://JADE.BIOWARE.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB (SM 2.0) MB

CORMAC | ERPEG DLA MAS

Mistrz stylu Sinego Słonia w pełnej krasie.

Tu się walczy! Skok o tyczce na sąsiedniej arenie!

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Oto dotarła na PC jedna z najważniejszych gier na Xboxa, konsolowy bestseller autorstwa tytanów cRPG – BioWare. Została rozszerzona, dopracowana i przeniesiona na blaszaki wzorowo. Pytanie brzmi: czy w pecetowym świecie – po Oblivionie, Gothicu 3 i NWN2, by wymienić tylko świeższe tytuły – jest miejsce na konwersję gry sprzed dwóch lat?

Na wstępie zaznaczam, że nigdy wcześniej się z Jade Empire nie spotkałem i gra nie dostanie żadnych „punktów za pochodzenie" tudzież taryfy ulgowej za renomę – przed uruchomieniem była mi absolutnie obojętna.

Jak już wspomniałem, **została przeniesiona na PC doskonale – podrasowano jej wygląd (nowe tekstury i efekty) i – co ważniejsze – w stu procentach dostosowano ją do klasycznego pecetowego sterowania** wykorzystującego klawiaturę i mysz (tym samym poprawiono np. dostęp do stylów walki). Mam wrażenie, że różnorakie menusy (karta postaci, dziennik itp.) zostały żywcem przeniesione z wersji konsolowej (wykorzystując pecetową rozdzielczość spokojnie można było zrobić tych zakładek i podmenu mniej, mieszcząc na ekranie więcej informacji), tym niemniej **grę spokojnie można oceniać jako produkcję pecetową i tak też zrobię, nie nawiązując w dalszej części artykułu do jej konsolowych korzeni**.

Młodszy brat

Pierwszą rzeczą, o której trzeba wspomnieć, jest **nietypowy świat**, w jakim ląduje gracz po uruchomieniu Jade Empire. Jest to wprawdzie świat fantasy z całym dobrodziejstwem inwentarza – bohaterami, księżniczkami, magami i potworami, jednak zrodził się on z tradycji Wschodu. Niemal wszystkie gry fantasy czerpią z dorobku zachodniego kręgu kulturowego, z Tolkiena, z mitologii i demonologii ludów zachodnich. Rzadkością są natomiast produkcje (takie jak mało znane Seal of Evil chińskiego studia Object Software), które przenoszą gracza w zupełnie inny, fascynujący świat. Jade Empire jest taką właśnie grą, przy czym w przeciwieństwie do przeciętnego Seal of Evil oferuje znacznie więcej niż tylko oryginalną scenerię rodem z „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka". Cóż, w końcu **grę robili magicy, spod ręki których wyszły gry Neverwinter Nights i Knights of the Old Republic.**

Pod względem fabularnym to naprawdę najwyższa półka!

No właśnie – NWN i KotOR... Gem stwierdził, że BioWare w kółko robi tego samego erpega i jest w tym więcej niż tylko ziarno prawdy. W Neverwintera grałem dawno i mało, więc pamiętam go jak przez mgłę. KotOR natomiast utknął głęboko w mej pamięci i nie sposób było nie zauważyć podobieństw pomiędzy nim a JE. Wskaźnik dobra/zła, odzwierciedlający postępowanie gracza. Identyczny sposób prowadzenia dialogów, w tym mechanizm używania umiejętności do wpływania na rozmówców (obok linii dialogowej pojawia się nazwa umiejętności, od której zależy, czy uda się przekonać NPC-a). Towarzyszące bohaterowi barwne postacie skrywające tajemnice, które gracz może poznać, jeśli tylko zechce. Podobny sposób opowiadania nakreślonej z rozmachem historii. Oczywiście nie twierdzę, że opieranie się na wcześniejszych dokonaniach jest czymś złym, zwłaszcza jeśli są to TAKIE dokonania. **Jade Empire sprawia po prostu wrażenie młodszego braciszka KotOR-a**, swoistej „wersji lite" tej gry, nieco odchudzonej i uproszczonej, jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki. Każdy sam musi ocenić, czy jest to wada, czy zaleta.

Rozmach...

Gra nie ma intra jako takiego, które wyjaśniłoby nam, dlaczego powinniśmy uratować świat – wszelkie wydarzenia, które skutkują rozpoczęciem przez gracza wielkiej przygody, rozgrywają się na naszych oczach, podczas gdy my mamy możliwość zapoznania się ze sterowaniem, walką oraz stojącą za grą erpegową mechaniką. Zawiązanie akcji następuje w szkole mistrza Li, w której poznajemy wybranego przez nas bohatera (lub bohaterkę), ulubionego ucznia mistrza. Tutaj dowiadujemy się pewnych ciekawych informacji o swojej przeszłości i przeznaczeniu, stąd wreszcie wyruszamy na wyprawę, w ramach której zwiedzimy nie tylko tytułowe Jadeitowe Cesarstwo, lecz nawet zaświaty. To, co rozpoczyna się jako zwykły dzień w szkole, kończy się lawiną galopujących wydarzeń i dramatycznych zwrotów akcji, odsłaniających kolejne warstwy tajemnic.

Fabuła Jade Empire jest bardzo dobra, jeśli nie doskonała, ale do tego BioWare zdążyło nas przyzwyczaić. Trzyma w napięciu, wyzwala ciekawość tego, co będzie dalej, sprawia, że chce się grać w momencie, gdy inny podkreślany przez autorów „ficzer" – walki – już nie wystarczy. W recenzjach w Sieci można znaleźć opinie, że JE może się poszczycić najlepszą fabułą i najciekawszymi postaciami spośród wszystkich dzieł BioWare. Jako fan KotOR-a niekoniecznie muszę się z tym zgodzić, jednak przytaczam tę opinię, abyście wiedzieli, że **pod względem fabularnym JE to naprawdę najwyższa półka**, na której leży niewiele gier.

...i luz w jednym stali domu

Nie da się ukryć, że **Jade Empire jest kolejną opowieścią o konflikcie dobra ze złem**, nawet jeśli nie wszystko jest w niej takie, jakim się wcześniej jawiło. Mimo tego unika uderzania w patetyczne tony, które w niektórych przypadkach prowadzą do obrzydliwego napuszenia. Autorzy wprowadzają od czasu do czasu humorystyczne wątki, które rozluźniają atmosferę. Przykładem niech będzie postać poboczna imieniem sir Fredzio Pedzio von Macapupki. Albo jeden z członków drużyny, którego poznajemy, gdy niespodziewanie zjawia się przed graczem, przedstawia się jako były urzędnik Niebiańskiej Biurokracji (boskiej „instytucji" sprawującej opiekę nad światem śmiertelników) i funduje bohaterowi reprymendę. Za co? Otóż osobnik ów zajmował się w Niebiańskiej Biurokracji ewidencją dokonanych przez bohatera zniszczeń, których było tak dużo, że zadanie przerosło cały departament, skutkując degradacją nieszczęsnego urzędnika. Teraz żąda on od bohatera zadośćuczynienia – chce dołączyć do kompanii i zająć się handlem, dzięki czemu zyskujemy sklepik dostępny na każde wezwanie. Co jakiś czas trafiają się też luźniejsze questy, będące odskocznią od poważnych spraw decydujących o życiu i śmierci.

Skoro już o **questach** mowa, trzeba wspomnieć, że – podobnie jak w innych grach BioWare **– jest ich bardzo dużo, a część można rozwiązać**

W dzisiejszej edycji „Tańca z gwiazdami" odpadły pary nr 4 i 7.

To statek Johna K., czyli – dżonka.

BioWare Corp

Mistrzowie cRPG

BioWare to prawdziwi tytani gatunku, autorzy gier, które na zawsze weszły do jego kanonu. Sami zresztą popatrzcie (w nawiasach średnie ocen w Necie): Baldur's Gate (93%), BG: Tales of the Sword Coast (dodatek; 86%), Baldur's Gate II: Shadows of Amn (92%), BG II: Throne of Bhaal (dodatek; 88%), Neverwinter Nights (89%), NWN: Shadows of Undrentide (dodatek; 81%), NWN: Hordes of the Underdark (84%), Star Wars: Knights of the Old Republic (93%). Sequele NWN i KotOR wyszły już ze studia Obsidian Entertainment (odpowiednio 82% i 86%). Teraz do listy udanych pecetowych erpegów z BioWare należy dopisać Jade Empire. A na horyzoncie czai się Dragon Age...

Pani podobno skutecznie usuwa tatuaże?

Nie liczy się! Powaliłeś go oddechem!

na różne sposoby (pomijam tu wybory pomiędzy dobrym i złym postępowaniem, bo te pojawiają się w bardzo wielu zadaniach). Większość nie ma związku z fabułą, jednak warto je wykonywać nie tylko dla punktów doświadczenia i nagród, lecz także dla zwykłej radości obcowania z ponadprzeciętną grą, która ewidentnie narodziła się z pasji jej autorów. Jako o ciekawostce wspomnę jeszcze o czysto zręcznościowych sekwencjach, w którym sterujemy maszyną latającą i eksterminujemy nadlatujących wrogów niczym w starym dobrym River Raid.

Wersja lite

Wspomniałem już na początku tego artykułu, że JE sprawia wrażenie odchudzonego krewnego „większych" tytułów BioWare. Mechanizm erpegowy – karta postaci i rozwój bohatera – zostały względem nich mocno uproszczone. I tak bohatera opisują tylko trzy cechy – Ciało, Duch i Umysł, przekładające się odpowiednio na energię życiową, energię chi oraz skupienie. Energia chi to swoisty odpowiednik many i wykorzystywana jest do leczenia. Jej zasoby uszczupla również korzystanie z pewnych stylów walki (magicznych i transformacji – o tym dalej), a także włączanie trybu uderzeń chi, co zwiększa zadawane wrogom obrażenia. Pasek skupienia natomiast kurczy się, gdy walczymy bronią i kiedy korzystamy ze specjalnego trybu skupienia. Ten ostatni jest po prostu bullet time'em – wszystko dookoła zwalnia, bohater natomiast zachowuje swoją szybkość.

Z trzema wymienionymi atrybutami powiązane są umiejętności używane podczas konwersacji – Urok, Intuicja oraz Zastraszanie.

Szczerze polecam wszystkim – JE to ponad 20 godzin wielkiej przygody podanej w smakowitym, orientalnym sosie.

Ich poziom obliczany jest na podstawie wartości odpowiednich atrybutów (Urok np. jest wypadkową Ciała i Umysłu). Kiedy postać zyskuje nowy poziom (co odbywa się w klasyczny sposób – poprzez zbieranie „ikspeków"), dostajemy trzy punkty, które rozdzielamy pomiędzy atrybuty Ciała, Ducha i Umysłu, a nowe wartości umiejętności obliczane są automatycznie. Awansując na wyższy poziom gracz otrzymuje również punkty stylu, które rozdzielić może pomiędzy parametry znanych mu stylów walki.

Poszczególne atrybuty (oraz powiązane z nimi wskaźniki – zdrowie, chi, skupienie) oraz umiejętności można zwiększać również zdobywając zwoje z technikami, a także używając klejnotów duszy. Podczas wędrówki będziesz znajdował kolejne fragmenty magicznego amuletu, zwiększając tym samym liczbę slotów na klejnoty. Występują one w wielu odmianach, mają zróżnicowane działanie oraz moc i są bardzo ważnym elementem gry, ponieważ dzięki nim można odczuwalnie podpakować postać i kompensować jej słabe strony.

Na karcie postaci znajduje się również wskaźnik informujący o tym, czy gracz kroczy Ścieżką Otwartej Dłoni, czy też Zaciśniętej Pięści (w tej grze są to odpowiedniki dobra i zła). Jest on na tyle istotny, że niektórych stylów i klejnotów duszy używać mogą jedynie bohaterowie wyraźnie opowiadający się po którejś ze stron.

Jak widać, **mechanika erpegowa jest w JE bardzo prosta i może pozostawić niedosyt**, jako że możliwości dostosowywania postaci do własnych upodobań są mocno ograniczone – miłośnicy drzewek rozwoju, perksów i masy tabelek mogą być srodze zawiedzeni. Wiadomo przecież, jaką radość sprawia w grach RPG zdobywanie nowych poziomów i rozwijanie postaci w wybranym przez siebie kierunku.

Hack'n'slash inaczej

Drugim, obok fabuły, ważnym elementem JE jest **walka**. Ktoś gdzieś określił tę grę jako połączenie RPG z bijatyką. Niezbyt to trafne, nawet jeśli potyczki toczą się w trybie rzeczywistym i są tak dynamiczne i widowiskowe. Różnica pomiędzy walką w JE i hack'n'slashach sprowadza się do tego, że nie mamy tu wskaźnika myszy, którym zaklikujemy przeciwników. Akcja ukazana jest w konwencji TPP, gracz ma możliwość zadania ciosu zwykłego, silnego, wyprowadzenia ataku obszarowego, blokowania i skakania/robienia uników. Ciosy zwykłe można łączyć w kombosy. Do tego

Myszołów.

dochodzą Harmoniczne Kombinacje, których wykonanie wymaga zmiany stylu w trakcie ataku. Mają one specjalne efekty, np. uzupełniają zdrowie. **Co by twórcy gry nie mówili o rewolucyjnym trybie walki i tak sprowadza się ona do klikania, głównie lewym przyciskiem myszy**, odpowiedzialnym za zwykłe ciosy. Jest to fajne, ale po kilkunastu godzinach już tak nie bawi.

Podczas wędrówki gracz może się nauczyć bardzo wielu **stylów walki**, podzielonych na **pięć grup: walka wręcz, broń, wsparcie, magia, transformacja**. Dwa pierwsze służą do zadawania obrażeń w walce w zwarciu. Style wsparcia umożliwiają graczowi m.in. spowolnienie przeciwnika lub wyssanie z niego energii chi, generalnie nie służą do zadawania obrażeń. Style magiczne pozwalają np. ciskać kulami ognia. Transformacja z kolei umożliwia przybranie form potworów (np. płonącego konia-demona) i przejęcie pewnych ich cech. Każdy styl opisany jest trzema parametrami (np. czas trwania specjalnych efektów stylu, zadawane obrażenia itp.) zależnymi od grupy, do której należy. Stylów jest tak wiele, że nie sposób stać się mistrzem we wszystkich – trzeba z rozwagą wybrać, w które warto inwestować punkty. Po konkrety zapraszam do książeczki dołączonej do CDA.

Rogacz z Doliny Rospudy.

Podczas przygody bohaterowi niemal zawsze towarzyszy druga postać wybrana z drużyny (można je przełączać w dowolnej chwili). Może ona działać w trybie ataku lub wsparcia. W tym drugim zamiast walczyć medytuje, odnawiając bohaterowi np. chi lub zwiększając zadawane przez niego obrażenia.

Zawiedzeni będą miłośnicy zbieractwa – sprzętu jest w tej grze jak na lekarstwo. Przez całą grę trafia się zaledwie kilka broni (miecze, kije, podwójne szable, toporki, rusznica – do każdej broni przypisany jest odpowiedni styl), zbroi nie ma w ogóle. Instynkt zbieracza zaspokoić muszą klejnoty duszy. Niebogato...

Przeciwnicy są zróżnicowani i podzielić ich można na kilka kategorii. Walczyć będziemy z ludźmi, duchami, demonami. Niektórzy wrogowie są odjechani do kwadratu – konie-demony, słonie-demony, byki-demony – są to humanoidalne mutacje zwierzęcych duchów (posiadające np. dwie trąby albo płonącą grzywę). Za design niektórych przeciwników należy się wielkie brawa.

Dla każdego

Silnik graficzny napędzający JE nie jest pierwszej świeżości, co niestety widać, nawet jeśli dorzucono do niego nowe efekty oparte na shaderach 2.0. **Tym niemniej gra jest bardzo ładna** – bajkowe plenery, feerie barw, dobre tekstury i świetne animacje postaci, dzięki którym walki wyglądają bardzo dobrze (przecież trzeba było oddać specyfikę każdego ze stylów).

Nie jest to Gothic 3, jednak trudno się do czegoś przyczepić, zwłaszcza że JE – w przeciwieństwie do G3 – nie wymaga komputera rodem z NASA. Czasami nawala kamera czy to nadążając za walką, czy to blokując się w dziwacznej perspektywie uniemożliwiającej dalszą grę (ten przypadek jest jednak niezmiernie rzadki).

Na uznanie zasługują lektorzy – JE może się poszczycić świetnym udźwiękowieniem, po prostu trudno tu wskazać jakiekolwiek uchybienia. Część postaci posługuje się nawet jakimś dziwacznym, starożytnym językiem. Muzyka oczywiście utrzymana jest w odpowiednich klimatach. O tym, że mogłaby być lepsza, świadczy jednak fakt, że... nie pamiętam jej już po jednym dniu rozłąki z grą.

Summa summarum **Jade Empire jest bardzo dobrą grą, którą mogę polecić każdemu miłośnikowi cRPG**. Z pewnością jest też idealną propozycją dla tych, którzy chcieliby rozpocząć przygodę z erpegami – zobaczą oni, w czym tkwi siła tych gier (doskonała fabuła, postacie), nie zostaną natomiast przytłoczeni masą skomplikowanych parametrów i wskaźników, które być może odstraszały ich do tej pory. Bardzo dobrze się stało, że gra trafiła na PC, w dodatku poprawiona względem konsolowego oryginału. Spokojnie może znaleźć miejsce w sercach graczy obok Obliviona i G3, bo jest zwyczajnie inna. **Szczerze polecam wszystkim – JE to ponad 20 godzin wielkiej przygody podanej w smakowitym, orientalnym sosie.** (CDA)

Na razie mamy dwie tęcze, ale w przyszłości chcemy mieć tęczy sześć.

OKIEM QN`IKA

OCENA 8+

Długo czekaliśmy na pecetową premierę – gdybym był małą dziewczynką, tupnąłbym nóżką i powiedział: „teraz to ja już nie chcę!", po czym olał całkowicie premierę Jade'a. Niestety strojenie fochów się w tym przypadku zupełnie nie opłaca, gdyż jadeitowe Cesarstwo jest tytułem jedynym w swoim rodzaju. To najlepszy sposób na zapoznanie się z gatunkiem RPG – jeśli do tej pory kręciły cię tylko strzelanki, Jade Empire przekona cię, że można połączyć niezwykle przyjemną akcję z masą questów oraz tyleż ciekawym, co prostym rozwojem postaci. Choć nie jest to tytuł bez wad (możesz przez całą grę iść drogą dobra, by po jednym queście automatycznie stać się „tym złym") i zastosowanych uproszczeń, powinien zadowolić również ludzi, którzy na RPG-ach zajeździli już niejedną myszkę.

Bardzo duży plus należy się też Jade'owi za wszechobecny humor. Dowcipy są niewymuszone i choć w żadnym momencie nie parskałem dziko śmiechem, też nie czułem żadnego zażenowania próbami doprowadzenia mnie do rechotu, co jest częstym problemem innych gier. W dodatku masa żartów nie sprawia wcale, że główny wątek fabularny nie jest przez trywializowany. Krótko mówiąc: gra jest znakomicie wyważona pod każdym względem – w gruncie rzeczy mogę ją polecić prawie każdemu.

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ klimat i świat gry
- ⊕ bardzo przystępny erpeg
- ⊕ świetna fabuła i postacie
- ⊕ ładna grafika i animacje
- ⊕ świetni lektorzy
- ⊖ mocno ograniczony rozwój postaci
- ⊖ walki z czasem już tak nie bawią
- ⊖ brak zbieractwa
- ⊖ pewne zgrzyty z kamerą

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.CAPCOM.COM/RE4
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | ON ŻYJE, ON ŻYJE!

To, że wyczekiwany przez pecetowców Resident Czwarty będzie grą wybitną, nie podlegało dyskusji. Wszak pierwowzór z konsol udowodnił wszystkim, że można. Można stworzyć survivala doskonałego.

resident evil

Pozostawało jedynie pytanie, **jak bardzo schrzanią ten port**? Bo że spieprzą (wybaczcie słownictwo, ale doprawdy trudno w tej sytuacji użyć łagodniejszego określenia), też było jasne jak słońce. **Niestety dla partaczy z SourceNext nie ma świętości, dlatego też jeden z najlepszych, a zarazem najbardziej rozbudowany survival horror w dziejach wygląda... jak wygląda**. Dramatyczną relację z koncertu siarczystych przekleństw pozwolę sobie pozostawić na koniec. Skupmy się może najpierw na samej grze.

Niekończąca się opowieść

Zapoczątkowany w 1996 roku cykl horrorów spod szyldu RE jest jednym z najbardziej znanych i cenionych. Ostatnimi czasy jednak dało się zauważyć, że licząca kilkanaście odsłon seria zaczyna powoli połykać swój ogon. Kolejne części nie przynosiły rewolucji, jeno drobne kosmetyczne zmiany, na domiar złego gdzieś ulotnił się czar i moc starych dobrych Resów.

Capcom opamiętał się w momencie, gdy prace nad RE4 ruszyły już pełną parą, bowiem według pierwszych projektów nowa część miała z grubsza przypominać wszystkie poprzednie. Ogólną koncepcję jednak raz po raz zmieniano, próbując wypracować złoty środek. Z jednej strony szukano rozwiązań, które tchnęłyby w skostniałą serię nowego ducha, z drugiej zaś należało trzymać się ogólnych ram wypracowanych przez cykl na przestrzeni ostatnich lat. Z perspektywy czasu możemy chyba uznać, że **poczynione próby okazały się strzałem w dziesiątkę**.

Czas na zmiany

Zapomnij o wcześniejszych Residentach, w które grałeś na PC. Koniec ze statycznymi prerenderowanymi dłami, furą wciśniętych na siłę zagadek, skrzynią do przechowywania gratów, do której co chwilę trzeba biegać, czy wreszcie pogrążonym w chaosie Raccoon

City, po którym wesoło hasa banda zombiaków. To relikty przeszłości, które wylądowały na śmietniku historii. Na pomoście łączącym stare z nowym znalazło się miejsce jedynie dla roślinek leczniczych i sławetnej maszyny do pisania robiącej tu za punkt zapisu. Nie możemy również zapomnieć o pierwszej osobie dramatu. **Leon S. Kennedy**. Pamiętacie tego przyjemniaczka?

Był to jeden z głównych bohaterów RE2 (drugą grywalną postacią była Claire Redfield). Minęło 6 lat, odkąd młody Leon miał okazję zwiewać przed efektami eksperymentów korporacji Umbrella. Tym razem ląduje w samym środku niczego. A konkretnie w Hiszpanii, w pobliżu zabitej dechami wiochy, w której ponoć przetrzymują córkę prezydenta Stanów Zjednoczonych, Ashley Graham. Została porwana przez członków tajemniczego bractwa zwącego się Los Illuminados, zaś Leon, rozpoczynając poszukiwania zaginionej, nawet nie przypuszcza, w jak wielkie bagno się pakuje.

Nowy, lepszy zombi?

Jak pewnie wiecie, **zabrakło tępawych zombi**. Nie ma co rozpaczać, bowiem przeciwnicy, którzy przyszli w ich zastępstwie (m.in. lokalni farmerzy i zakapturzeni mnisi) bardzo zgrabnie wkomponowali się w otoczenie. Po wysłużonych poprzednikach odziedziczyli jedynie chęć dorwania się nam do skóry, jednak dużo sprawniej i zręczniej im to wychodzi. Są zdecydowanie inteligentniejsi i żwawsi od powolnych truposzy, komunikują się między sobą, rzucają w nas czym popadnie, potrafią robić uniki, biegać, wyważają drzwi, które uprzednio zatarasujemy jakimś meblem, nie mają problemów z wchodzeniem na drabiny – gdy zaś taką odtrącimy, bez przeszkód postawią ją z powrotem!

W trakcie gry z pewnością nie zabraknie momentów, kiedy zostaniecie zagonieni w ślepy zaułek przez cwanych tubylców. Szczególnie jest to silnie odczuwalne na początkowych etapach gry, nim jeszcze oswoimy się z nieco topornym sterowaniem i dorwiemy się do lepszych pukawek. Dość powiedzieć, że **na PC jeszcze nie było horroru (z pominięciem może Call of Cthulhu: DCotE). w którym moglibyśmy się poczuć do tego stopnia zaszczuci jak w RE4 na wyższym poziomie trudności**.

Koszmarnie schrzaniona konwersja genialnej gierki.

Hurtowe ilości mięsa armatniego i ich niewiarygodna odporność na ołów mogą wydać się momentami ostrym przegięciem, z pomocą jednak przychodzi **zaawansowana fizyka gry i dopracowane do perfekcji hitboksy** (kamera śledzi cały czas ruchy bohatera, nie odstępując go na krok, dzięki czemu mierzymy we wrogów jak w klasycznych zręcznościowych TPP). Strzelisz przeciwnikowi w nogę, zachwieje się i spadnie (jeśli akurat stoi na krawędzi dachu czy pomostu), trafisz w rękę, a wypuści z niej broń, zaś celując w makówkę będziesz miał szansę pozbyć się draba raz na zawsze. Warto o tym pamiętać, gdyż jedynie pozbawienie wroga głowy daje nam gwarancję, że po chwili nie wstanie, rzucając się na nas z wściekłością. Choć i to nie do końca prawda, bo z czasem w miejscu odstrzelonego czerepu wyrastają obrzydliwe macki, a wtedy delikwent robi się jeszcze bardziej niebezpieczny.

Nie zabrakło oczywiście **fenomenalnie zaprojektowanych bossów**. Są naprawdę rozmaici, a walka z każdym to niesamowite przeżycie bez względu na to, czy mówimy o zmutowanym Lordzie Saddlerze, potworze zamieszkującym w głębinach jeziora, czy przerośniętym El Gigante, który wygląda, jakby go żywcem porwali z planu „Władcy Pierścieni".

Garść dobrych pomysłów

Wraz z nadejściem czwórki narodziły się **nowe, rewolucyjne pomysły**. Miejsce skrzyń zastąpiły walizki w różnych rozmiarach, które możemy nabyć u tajemniczego handlarza. Postać kupca to kolejne novum. Za „drobną" opłatą sprezentuje nam nowe narzędzia zniszczenia, ewentualnie nieco zmodyfikuje już posiadane spluwy. Trochę to kosztuje, ale naprawdę lepiej dopakować jedną flintę, niż tracić kasę na trzy kolejne. W celu zebrania odpowiedniej gotówki warto również nieco pomyszkować, bo znaleźć można wiele cennych skarbów, a za tego typu precjoza wspomniany kupiec słono nam zapłaci.

Jeśli zaś o giwerach mowa, mamy całą plejadę znakomitości. Czasem naprawdę trudno się zdecydować, czym rozgromić kolejną bandę patałachów, gdyż każda broń leży w dłoni jak

SADDLER PADŁ. I CO DALEJ?

Zaliczenie głównego wątku nie oznacza, że możesz już grę wywalić z dysku. Wersję PC, podobnie jak PS2, wzbogacono o zaskakującą liczbę bonusów do odblokowania (m.in. nowe stroje i bronie) i dodatkowych trybów (Mercenaries, Assignment Ada oraz Separate Ways) Najciekawszym i zarazem najdłuższym jest ten ostatni. To niesamowita gratka dla fanów ponętnej Ady. Po odpaleniu Separate Ways otrzymujemy rozbudowany (liczący 5 rozdziałów), scalony cut-scenkami scenariusz, który umożliwia nam spojrzenie na całą historię oczyma panny Wong. Jest przy okazji swoistym uzupełnieniem głównego wątku fabularnego, gdyż oba doskonale się zazębiają, nie brakuje więc ciekawostek wyjaśniających wiele spraw z przygody Leona. Solidna rozgrywka, która wystarcza na 3 do 4 godzin zabawy.

NIE SAMYMI RESIDENTAMI CAPCOM ŻYJE

Capcom jest tak silnie utożsamiany z serią RE, że mało kto zdaje sobie sprawę, iż japoński gigant stoi za kilkoma innymi, nieco bardziej ambitnymi horrorami (cykl Dino Crisis pomijam celowo, gdyż poza wprowadzeniem dinozaurów, niewiele się od RE różni), Clock Tower 3 i wydany kilka lat później Haunting Ground to produkcje żywiące z tradycją i klasycznymi rozwiązaniami znanymi z innych survivali. Miast ogniem ciągłym, ratować się tu trzeba ucieczką, bo tylko główkując i rozważnie planując kolejne kroki, mamy szansę wyjść z makabrycznych przygód bez szwanku. Capcom zapunktował, bo pokazał, że mimo powielania od lat tego samego schematu, potrafi również inaczej, ciekawiej. Czy lepiej? To już raczej kwestia gustów i indywidualnych preferencji. Jedni wolą bezmyślny balet z truposzami, inni skuszą się na coś nieco bardziej wyrafinowanego.

momentach, nierzadko podczas przerywników filmowych, przez co ciągle musimy być w pogotowiu, nie zdejmując rąk z klawiatury (lub pada) ani na moment. QTE nie jest wbrew pozorom pomysłem nowym, bo znamy go już od czasów konsolowego Shenmue, jednak dla pececiarza będzie to chyba pierwsza okazja, by poznać ten **genialny w swej prostocie patent** (na PC spotkałem się z podobnymi wstawkami w jednym z Broken Swordów i TR: Legend, ale potencjał drzemiący w tym pomyśle wykorzystano tam w znikomym stopniu).

Jeden, by wszystkim kierować

Pod względem poruszania się w świecie gry i interakcji z otoczeniem tytuł znacząco odbiega od tego, z czym mogliśmy się wcześniej zapoznać. W przeciwieństwie do poprzednich części cyklu, dość siermiężnych na tym polu, Leon może wykonać całą furę rozmaitych czynności, jak na przykład skok przez okno, odepchnięcie drabiny, wejście po niej, potraktowanie z buta drzwi, przesunięcie szafy i wiele, wiele innych. Wszystkie wykonujemy za pomocą garnitur szyty na miarę. Są snajperki, trzy rodzaje granatów, pistolety, broń maszynowa, strzelby, kultowe już magnum, które kopie niczym wściekły koń, a na twardszych bydlaków pozostaje wyrzutnia rakiet. Jeśli i to komu nie wystarczy, zawsze jeszcze pozostają pukawki ukryte, czekające na odblokowanie.

Z konieczności trzeba jeszcze wspomnieć o **Quick Time Events**. Są to interaktywne wstawki polegające na szybkim wklepywaniu danego przycisku (bądź kombinacji dwóch różnych). Rzecz w tym, że pojawiają się w najrozmaitszych momentach, nierzadko podczas przerywników filmowych, przez co ciągle musimy być w pogotowiu, nie zdejmując rąk z klawiatury (lub pada) ani na moment. QTE nie jest wbrew pozorom pomysłem nowym, bo znamy go już od czasów konsolowego Shenmue, jednak dla pececiarza będzie to chyba pierwsza okazja, by poznać ten **genialny w swej prostocie patent** (na PC spotkałem się z podobnymi wstawkami w jednym z Broken Swordów i TR: Legend, ale potencjał drzemiący w tym pomyśle wykorzystano tam w znikomym stopniu).

Jeden, by wszystkim kierować

Pod względem poruszania się w świecie gry i interakcji z otoczeniem tytuł znacząco odbiega od tego, z czym mogliśmy się wcześniej zapoznać. W przeciwieństwie do poprzednich części cyklu, dość siermiężnych na tym polu, Leon może wykonać całą furę rozmaitych czynności, jak na przykład skok przez okno, odepchnięcie drabiny, wejście po niej, potraktowanie z buta drzwi, przesunięcie szafy i wiele, wiele innych. Wszystkie wykonujemy za pomocą zaledwie jednego przycisku akcji. Wynika z tego jasno, że każda z wyżej wspomnianych czynności aktywna jest w ściśle określonym miejscu, co jest – z jednej strony – logiczne (no bo po co możliwość otwierania drzwi w chwili, gdy przed żadnymi nie stoję, prawda?), z drugiej zaś niesie ze sobą pewne ograniczenia, jak np. takie, że nigdy nie grozi ci upadek z wysokości, bowiem zeskoczysz tylko wtedy, gdy gra ci na to pozwoli.

By za łatwo nie było

No cóż, odwlekałem ten moment, jak tylko mogłem. **Pora ponarzekać, a niestety jest na co.** Wady tej konwersji podzielić można na dwie główne kategorie – **dotyczące grafiki i sterowania**. Omówmy może te ostatnie. Jak wcześniej wspomniałem, możemy bez przeszkód namierzać cel wzorem klasycznych FPS-ów. Trudno więc w takiej sytuacji zrozumieć, dlaczego **zupełnie olano obsługę gryzonia**. Tak jak w przypadku DMC3, **myszka do niczego się nam nie przyda**. Na szczęście RE4 nie wymaga od nas takiej zręczności jak przygody Dantego, więc stosunkowo szybko się do tej niedogodności przyzwyczajamy.

Zaryzykuję nawet, że takie rozwiązanie ma swoje dobre strony, gdyż dzięki temu gra nie należy do najprostszych i czasem trzeba się nieźle namordować, by przetrwać. Mając do dyspozycji tak precyzyjny kontroler jak mysz, prawdopodobnie strącalibyśmy makówki przeciwników, nim zdążyliby się do nas zbliżyć.

Inna niedogodność tyczy się nieszczęsnych QTE, które kilka akapitów wyżej wychwalałem pod niebiosa. Sęk w tym, że **miast naszych indywidualnych ustawień klawiszy, na ekranie pojawiają się cyferki odpowiadające przyciskom pada**, a ty – biedny graczu – domyśl się teraz, co poeta miał na myśli,

widząc na ekranie 5+6 i mając na właściwą reakcję ułamki sekund. Uprzedzam, jeśli ograniczacie się do klawiatury, prawdopodobnie zdrowo się napocicie, nim zdołacie opanować to cholerstwo. Ale zaręczam, to naprawdę da się rozpracować. Po kilkudziesięciu próbach wykonywałem wszystkie QTE niemal bezbłędnie, więc radzę nie załamywać rąk i ćwiczyć do skutku.

Jak mogli do tego dopuścić!

O ile powyższe wady można jeszcze jakoś usprawiedliwić i przełknąć, tak **skopanej grafiki** już nie. Pierwszy rzut oka na wizualną stronę programu przypomniał mi pamiętną chwilę, gdy jeszcze jako młody dzieciak uświadomiłem sobie, że św. Mikołaj nie istnieje. Niedowierzanie, szok, być może nawet lekka frustracja. I tłukące się po głowie pytanie: **co to, kur...na, ma być!?! Kto podwędził kolory? Gdzie się podziały cienie, filtry, mgła, shadery i inne cuda, które sprawiały, że gra wyglądała na wysłużonej PS2 tak obłędnie?** Pytam, gdzie to – u licha – jest, skoro dzisiejszy pecet pod względem możliwości technicznych zjada na śniadanie konsole generacji odchodzącej powoli do lamusa?

Przykro mi to mówić, **ale świat RE4 w wersji PC jest wyjątkowo szarobury**, a lokacje, które wcześniej ociekały klimatem, są teraz oświetlone jak pasaż w centrum handlowym. Żal tym większy, że RE4 może się pochwalić najlepiej zaprojektowanymi miejscówkami w historii serii, w co niestety trudno będzie wam uwierzyć grając weń na blaszaku. I pal licho te kolory czy cienie, to jeszcze da radę przeboleć. Najgorsze, że **dokumentnie spieprzono oświetlenie gry**, przez co klimat, który wcześniej sięgał wyżyn, teraz momentami pada na pysk.

Problem z oceną

Gdy już się otrząsnąłem z szoku, pierwsza racjonalna myśl, jaka się pojawiła, dotyczyła oceny. Wiedziałem, że prędzej czy później będę ją musiał wystawić i już wtedy zdawałem sobie sprawę, że będzie to dla mnie najtrudniejszy werdykt od czasu recenzowania SH4. No bo jak ugryźć temat, by było uczciwie? Czy wypada mi gnoić wybitny tytuł tylko dlatego, że portem z konsol zajęła się banda partaczy?

Być może zabrzmi to dziwnie, ale **trudno mi z czystym sumieniem polecić tę grę pecetowej braci**. Bo choć po dwóch, trzech godzinach przymykamy oko na uboższą oprawę, zaś do ułomnego sterowania przyzwyczajamy się jeszcze szybciej, Resident Evil 4 jest zbyt wielkim dziełem, by je smakować i poznawać w tak topornej, oszpeconej względem oryginału wersji. Gdyby konwersja prezentowała się jak należy, bez mrugnięcia okiem dałbym 9+ i znaczek jakości. A tak jest tylko 7+. Uwierzcie, **jak na grę tej klasy, ocena (choć w ogóle to niezła) jest druzgocąco niska**. Niestety niedoskonałości tego portu nie pozwalają na tak daleko idącą ślepotę, by udawać, że nie rzutują one na odbiór całości. Tym bardziej że pececiarza w gruncie rzeczy guzik obchodzi, jak gra wyglądała. Interesuje go, jak wygląda teraz.

Optymistycznym akcentem w całej sprawie jest komentarz na oficjalnym forum Capcomu, z którego wynika, że **prawdopodobnie doczekamy się patcha poprawiającego wspomniane mankamenty**. Cóż, jak łatka będzie, to świetnie. Wtedy z czystym sumieniem możecie zapomnieć o powyższych żalach i dodać do siódemki dwa oczka.

Zresztą zostawmy już w spokoju te nieszczęsne oceny. Jestem głęboko przekonany, że **mimo wszystko RE4 okaże się najważniejszym horrorem, jaki pojawi się w tym roku na PC**. Ktoś powie z przekąsem – nie dziwota, skoro rzut oka na zapowiedzi wydawnicze nie nastraja zbyt optymistycznie i szczerze powiedziawszy, nie widać, by zanosiło się na jakąkolwiek sensowną konkurencję. Tak czy inaczej nie ma takiej siły, która zrzuci dzieło Capcomu z należnej mu pozycji króla horrorów roku 2007. Nie zdoła tego uczynić nawet skopana konwersja. Bo to po prostu wyjątkowo dobra gra jest. I basta! **|CDA|**

Mimo wszystkich wad ciągle grzechu warta.

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 6
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ wielki tytuł z konsol wreszcie na PC
- ⊕ cała fura dobrych pomysłów
- ⊕ emocjonujące pojedynki
- ⊕ szalenie długa i rozbudowana rozgrywka
- ⊕ nie sposób się oderwać
- ⊕ inteligentni przeciwnicy
- ⊕ masa bonusowych atrakcji
- ⊖ mocno oszpecona grafika względem wersji z PS2 i GC
- ⊖ brak obsługi myszki
- ⊖ drobne niedogodności związane z QTE
- ⊖ ortodoksyjni fani serii mogą marudzić

- PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.ELDERSCROLLS.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RA M: 128 MB

ALLOR | WSZYSTKO W JEDNYM

Pierwszy pudełkowy dodatek do Obliviona jest... dziwny. Ale by nie było, że to tylko autor wydziwia, trzeba napisać parę słów o historii. A to wymaga cofnięcia się aż do pierwszego dodatku sieciowego, niesławnej Końskiej Zbroi.

The Elder Scrolls IV OBLIVION Knights Of The Nine

Twórcy tego wspaniałego RPG-a, mimo że wersji PC towarzyszył bardzo dobry edytor, bardzo szybko zaczęli „umilać" graczom życie wypuszczając dodatkowe, płatne moduły. Zaczęło się właśnie od Horse Armor Pack, dzięki któremu po zapłaceniu jakichś 1,99 (w dolarach) dostawało się możliwość ściągnięcia jakichś 6,20 (w megabajtach), dzięki którym dostawało się możliwość kupna w grze zbroi dla swojego rumaka. Zupełnie nikomu do niczego niepotrzebnej zbroi (bo jedyne, co jej kupno zmieniało, to wygląd), za to aż w dwóch rodzajach. Dzięki temu wspaniałemu modułowi twórcom tak się dostało, że kolejne dodatki były już znacznie sensowniejsze.

Mody firmowe

Do momentu pojawienia się Knights of the Nine wyszło w sumie 7 modułów, na szczęście poza pierwszym były one już znacznie lepsze (może z wyjątkiem Spell Tomes), a ich krótki opis znajdziecie w ramce. Po co jednak o tym piszę? Otóż Rycerze Dziewiątki (chodzi o bogów świata Tamriel) występują w dwóch wersjach. Można ich kupić zarówno w Sieci płacąc 9,99 $, jak i w wersji pudełkowej, którą za oceanem cenią sobie dwa razy drożej, na 19,99 $ (wersja PL pojawiła się w cenie 59,90 zł). Pytanie brzmi: za co płaci się dwa razy więcej? Odpowiedź jest na szczęście bardzo satysfakcjonująca. Otóż **w pudełkowej wersji otrzymujemy wszystkie dotychczas wypuszczone moduły firmowe, łącznie z tą nieszczęsną końską zbroją**. W sumie wychodzi więc nawet taniej (o niecałego dolara), choć w naszych warunkach największym plusem będzie **spolszczenie całości**, które zapowiada Cenega. Mimo to pojawia się jednak kolejne pytanie: czy warto?

Rycerze Dziewiątki

Odpowiedź – jeśli nie skusiliście się już wcześniej na co lepsze dodatki – jest jak najbardziej pozytywna. **Sami Rycerze dodają około 10 godzin gry, a przecież wraz z nimi dostajemy jeszcze pozostałe dodatki**, które choć niepowiązane ze sobą fabularnie, stoją jednak na wysokim poziomie, jakiego przywykło się oczekiwać po rzeczach firmowanych przez twórców tak dobrej gry. Bo choć pierwsze wrażenie jest takie sobie (m.in. brak jednego programu instalacyjnego, dodatki instaluje się pojedynczo dokładnie tak, jakbyśmy ściągnęli je wcześniej z Sieci), główne zadanie śmiało może rywalizować z najlepszymi momentami, jakie dane nam było przeżyć w Oblivionie. Poszukiwanie świętego oręża, odbudowa ruin siedziby legendarnych Rycerzy Dziewiątki – to poczucie robienia czegoś wielkiego, są tutaj na najwyższym poziomie, godnym jednej z najlepszych gier zeszłego roku.

Słowo na zakończenie

Czy kupować? Jak najbardziej – bardzo dobry główny dodatek plus kilka innych sprawiają, że jest to **dla fanów Obliviona pozycja równie obowiązkowa**, co przygotowane przez fanów moduły ulepszające grafikę czy przywracające sens zdobywaniu poziomów. Mimo to, jeśli jeszcze Knights of the Nine nie kupiliście, zainteresujcie się od razu wersją PL, bo wszystko wskazuje na to, że spolszczenie nie tylko obejmie wszystkie oficjalne mody, ale dodatkowo przygotowane zostanie w formie patcha, więc nawet jeśli ktoś woli wersję oryginalną, będzie mógł ją sobie bez problemu zainstalować. **[CDA]**

OFICJALNE MODY DO OBLIVIONA

SPELL TOMES
Za niecałego dolara w świecie gry pojawią się tajemnicze księgi z zaklęciami, dzięki którym nauczysz się nowych czarów – wystarczy tylko umieć czytać! No i dać dolara na „co łaska".

THE VILE LAIR
Deepscorn Hollow to miejsce, w którym zbierają się postacie mające w nosie staruszki chcące przejść na drugą stronę ulicy czy farmerów walczących z plagą szczurów – słowem, dla bohaterów złych. Tak złych, że nie cofną się nawet przed wydaniem $1,89.

MEHRUNES' RAZOR
Jedne z najgłębszych i najgroźniejszych podziemi w Cyrodiil czekają na śmiałka, który odważy się zejść na dół i zdobyć tę wspaniałą broń. Za jedyne $2,99.

THE THIEVES DEN
Odkryj miejsce ukrycia sławnego statku piratów i zdobądź jego skarby. Warunki są dwa: opłata w wysokości $1,89 i postać potrafiąca poruszać się w cieniach (czytaj: złodziej).

WIZARD'S TOWER
W pokrytych lodem górach Cyrodiil stoi Frostcrag Spire, którą będziesz mógł nazywać swoim domem. O ile oczywiście twoja postać zajmuje się magią, a ty sam zapłacisz za ten przywilej $1,89.

ORRERY
Dodatkowe questy związane z Orrery, Sanktuarium Magów, które gracz będzie miał możliwość odbudować – o ile wcześniej zapłaci za tę przyjemność $1,89.

HORSE ARMOR PACK
Nicniemająca... eps... nicniedająca (w sumie) superzbroja dla wierzchowca za jedyne 2 dolary! Suuuuper...

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- sporo dobrego w jednym
- przygody są jednak dość krótkie

12+
KTO JEST TWARDSZY? TY, CZY DROGA?
Doświadcz brutalnego, terenowego wyścigu, w którym poprowadzisz wszystkie możliwe pojazdy, poczynając od motorów terenowych a kończąc na wielkich ciężarówkach, słuchając przy tym Queens Of The Stone Age, Primal Scream czy Nirvany. Ścigaj się przez dziewiczą dzicz Arizony, niszcząc teren w ten sposób, by żadne okrążenie nigdy nie wyglądało tak samo!
WELCOME TO MOTORSTORM
www.playstation.pl
This is living
PLAYSTATION 3
MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios Ltd.
MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

- PRODUCENT: PARADOX ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.EUROPAUNIVERSALIS3.COM
- WIN 98/2K/ME/XP
- PROCESOR: 1,9 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 3/2007

HUT SĘDZIMIR | PODBIJA EUROPĘ

EUROPA UNIVERSALIS III

Uwielbiam zapach napalmu o poranku... Ale kiedy go nie ma, może być też swąd rozgrzanej smoły i szczęk mieczy uderzających o pancerz. Taki jak w Europie Universalis III, najlepszej i najbardziej przystępnej części całej serii.

Oczywiście

i szczęk, i swąd trzeba sobie raczej wyobrazić, bo nowa Europa Universalis wciąż trzyma się dość mocno podstaw rozgrywki wyznaczonych przez jej poprzedniczki. W strukturze gry oraz sposobie jej prowadzenia nie zmieniło się wiele – **to strategia obejmująca zakresem spory kawałek historii świata (od roku 1453 do roku 1792), oddająca graczom władzę nad wybranym, dowolnym z państw rzeczywiście wówczas istniejących.**

Dość nietypowe, a przy tym charakterystyczne dla produkcji Paraodxu jest podejście do czasu – najprościej przedstawić to w ten sposób: nazywając Europę Universalis grą turową, w której jednak czas płynie bez przerwy, można natomiast dowolnie wpływać na to, ile czasu w świecie gry upływa np. w minutę czasu rzeczywistego. Zmiany, jakie wprowadza „trójka", nie dotyczą więc fundamentów, na których cykl jest zbudowany – zamiast tego dostajemy szereg poprawek, usprawniających niemal każdy element rozgrywki. Ich finalny efekt autentycznie zachwyca – **Europa Universalis III to bardzo dobra gra!**

Europa w 3D

Dobra, a przy tym dużo bardziej niż wcześniejsze części przyjemna dla gracza. **Poprawiono interfejs**, który w logiczny, uporządkowany sposób pozwala zarządzać całym państwem (królestwem, księstwem itd.), prowincjami znajdującymi się w jego granicach oraz armiami i flotami, noszącymi na proporcach władcze insygnia. Częścią tych zmian jest też **nowy engine graficzny** – zapewne pierwsza rzecz, na jaką zwróci uwagę każdy, kto uruchomi grę, szczególnie jeśli pamięta dwuwymiarowe plansze z Europy Universalis numer jeden czy dwa. **Trzecia część cyklu to gra wykorzystująca trójwymiarowy silniczek**, pozwalający przybliżać i oddalać mapę. Co prawda, kamera nie została całkowicie „uwolniona", nie można spojrzeć na świat pod dowolnym kątem, ale mówiąc szczerze, w trakcie normalnej rozgrywki i tak nie ma żadnego powodu, by coś takiego robić. Ważne jest natomiast to, że gra wygląda bardziej estetycznie, jest zwyczajnie ładniejsza, a przy tym, dzięki silnikowi 3D, sprawia też wrażenie bardziej nowoczesnej. Mówi się, że fani strategii nie zwracają większej uwagi na grafikę, ale zawsze przyjemniej spędzać czas przed grą, która nie wygląda, jakby stworzono ją dekadę wcześniej, prawda?

Swoboda historii

Najważniejsza zmiana, jaką dla mnie przynosi EUIII, to jednak nie nowa oprawa graficzna, a **odejście od wcześniejszego, bardzo sztywnego systemu generowania wydarzeń historycznych**. W poprzednich częściach serii, jeśli jakieś zdarzenie rzeczywiście miało miejsce w XV, XVI czy XVII wieku, niemal automatycznie powtarzało się również w grze, a komputerowi władcy poszczególnych państw również podejmowali decyzje niemal identycznie jak możnowładcy, na wzór których ich zaprogramowano.

Stąd pierwsza i druga Europa Universalis skonstruowane były w taki sposób, że bardzo trudno było wyjść poza ramy historii, zmienić w znaczący sposób jej bieg. Grając w nie zawsze czułem się, jakbym podążał za scenariuszem napisanym przez kogoś innego, miałem wrażenie, że możliwości manewru są niewielkie. Tu jest inaczej – rozgrywka stała się pod tym względem bardziej swobodna, a ważne, przełomowe wydarzenia, choć nadal pojawiają się zgodnie z określonymi wcześniej skryptami, teraz są bardziej elastyczne, wreszcie mocniej powiązane z tym, co dzieje się na mapie gry, a nie z tym, co opisano w podręcznikach do historii. Tak pewnie miało to wyglądać od początku, ale dopiero przy trzeciej części serii udało się pogodzić dziejowy realizm i rozmach rozgrywki.

Europę Universalis III polecam z pełnym przekonaniem!

Dla mnie to plus, choć na forach internetowych poświęconych grze zdarzają się głosy fanów cyklu, którzy woleli dawne podejście – podejmując decyzję o zakupie gry warto więc się zastanowić, jakie rozwiązanie jest wam bliższe. Tym bardziej że EUIII kosztuje – jak na to, do czego przyzwyczaili nas dystrybutorzy – dość dużo i jej cena wykracza poza magiczną granicę 99,90 zł.

Africa Universalis

Myślę jednak, że nikt, komu podobają się podobne gry, niezależnie od stosunku do historycznej wiarygodności, nie będzie żałował nawet 130 złotych wydanych na Europę Universalis III. Tytuł ten świetnie symuluje dyplomatyczne, militarne i gospodarcze zawiłości ówczesnego świata, a co najważniejsze – pozwala samodzielnie kształtować przebieg zabawy. Rozgrywkę zacząć można w dowolnym momencie, twórcy przygotowali też kilka kampanii (czyli mówiąc dokładniej, dat startowych) ułatwiających trafienie w wyjątkowo ciekawy fragment historii.

Każda z kampanii sugeruje też kilka państw szczególnie znaczących w momencie, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by wybrać dowolną istniejącą wówczas nację i władać nią z dala od najważniejszych konfliktów epoki. **Gra nie wyznacza żadnych konkretnych celów do osiągnięcia, można więc wymyślić je samemu** – oczywiście na miarę możliwości. Rozgrywka jest najciekawsza, gdy walczysz potęgami, takimi jak Rosja, Portugalia, Hiszpania czy Francja, ale sporo frajdy dają również dużo mniejsze pod względem skali igraszki prowadzone w Azji czy Afryce pod flagą jednego z tamtejszych państewek. Choć w tytule gry pojawia się nazwa Starego Kontynentu, mapa obejmuje cały świat, a dbałość o wyjściowe szczegóły historyczne zdaje się jednakowa niezależnie od tego, w jakim zakątku globu leży państwo, którym przyjdzie nam zarządzać.

Jaką masz doktrynę?

Poczucie swobody daje w grze nie tylko możliwość określenia dowolnego punktu startowego (w czasie i w przestrzeni), ale i zakres opcji taktycznych dostępnych władcom. Poza najróżniejszymi, dość standardowymi działaniami z zakresu militarnej ekspansji oraz rozwoju gospodarczego poszczególnych prowincji, pojawiło się kilka nowych opcji, wcześniej niedostępnych. Najbardziej znaczące jest **wprowadzenie systemu doktryn państwowych**, czegoś w rodzaju filozofii rozwoju, jakimi kieruje się nacja, co daje jej bonusy w odpowiednich dziedzinach (np. w gospodarce czy morskich podbojach). Jedną z ważniejszych doktryn jest ta o nazwie „Wielkie Odkrycia", która ułatwia i umożliwia kolonizowanie dzikich, niezajętych jeszcze przez żadne z państw prowincji – w wielu przypadkach pozwala to uzyskać przewagę zarówno terytorialną, jak i gospodarczą nad konkurentami.

Nowe!

Inny nowy element rozgrywki to szpiedzy, których można umieścić w prowincjach przeciwnika, z rozkazem wywołania powstania czy choćby dezercji w szeregach armii wroga. To zmiana typowa dla Europy Universalis III – stosunkowo niewielka w zestawieniu z dziesiątkami innych opcji, jakie są w grze dostępne; po prostu kolejny dodatek w logiczny sposób pogłębiający rozgrywkę, zwiększający zakres działań dostępnych graczom.

Podobnie zmieniła się również dyplomacja, pojawiła się np. opcja sprzedaży prowincji. Rozbudowano system określający ustrój państwa – poza wspomnianymi już doktrynami wpływa na niego też kilka innych czynników (np. podejście do wolnego rynku), które można w trakcie rozgrywki, raz na kilka lat zmieniać. Ponieważ gra toczy się w okresie, w którym znaczącą rolę odgrywa Kościół katolicki, graczem na arenie dyplomatycznej stała się również Stolica Apostolska – pojawiła się opcja wyboru kardynałów watykańskiej kurii i papieża, a także wpływania na nich celem uzyskania przychylności do prowadzonej polityki. Podobne nowości można by wymieniać jeszcze długo – zabawa jest złożona, ale z każdą kolejną sesją coraz bardziej przejrzysta i zrozumiała, z kilkoma wyjątkami (np. tajemnicze powody, dla których nie można zawrzeć niektórych sojuszy dyplomatycznych) decyzje podejmuje się więc w pełni świadomie.

Drogo, ale warto

Europę Universalis III polecam z pełnym przekonaniem – trudno mi wyobrazić sobie fana strategii i okresu historycznego przedstawionego w grze, który mógłby narzekać na tę produkcję lub jakikolwiek jej element. Największym minusem gry jest więc cena polskiego wydania, ale trzeba przyznać, że prezentuje się ono całkiem porządnie, z eleganckim pudełkiem, grubą instrukcją i dodawaną do każdego pakietu mapą świata. Tak naprawdę to gra, którą można się bawić przez wiele, wiele miesięcy, dużo bardziej opłaca się więc wydać 130 złotych na nią niż 99 na jakiegoś shootera. Dziel i rządź! **|CDA|**

OCENA 9

- GRYWALNOŚĆ 9
- VIDEO 8
- AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ swoboda rozgrywki
- ⊕ usprawniony interfejs
- ⊕ dużo zgrabnych, pasujących do tego, co było już wcześniej, nowinek
- ⊕ całkiem rozsądna AI
- ⊖ tutorial mógłby być bardziej rozbudowany
- ⊖ cena

- PRODUCENT: METROPOLIS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.INFERNAL-GAME.COM
- WIN 2K/XP/VISTA
- PROCESOR: 1,7 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 03/2007

GEM | NIE WART GRZECHU

INFERNAL

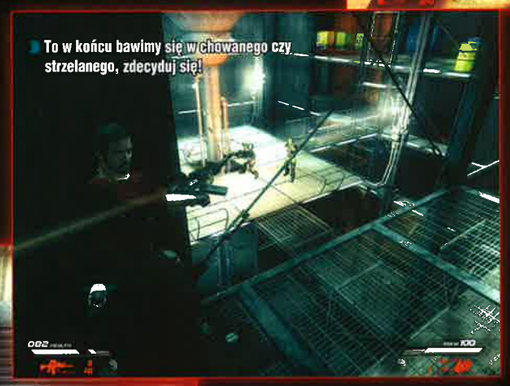
Zaprawdę, powiadam wam: prędzej wieloryb przejdzie przez ucho igielne, niźli znajdzie się ktoś, kto z własnej woli zechce dwukrotnie wcielić się w Piekielnika. Albowiem droga jego jako samo życie śmiertelników – wąska, kręta i ciernista, z której jedynym wybawieniem jest koniec...

Nie chcecie wiedzieć, co mu urwał...

Infernal – projekt, który rozpoczął swój ziemski byt jako Diabolique – Licence to Sin, to **gra akcji o odwiecznym konflikcie dobra ze złem** – Góry i Dołu, Nieba i Piekła – a ściślej ich ziemskich agentur zwanych Światłością i Otchłanią. Jego akcja rozgrywa się w naszej, plus minus parę lat, rzeczywistości, stąd też na wyposażeniu agentów ulubione „argumenty" fanatyków wszystkich religii – kałasznikowy i granaty. Nic jednak dziwnego – **sens i treść gry stanowi zasilenie niebios paroma setkami duszyczek, które rozstały się z noszącymi je ciałami wskutek interwencji naszego niezbyt bohaterskiego bohatera.** Na nieszczęście tak twórców, jak i graczy proces separacji nieśmiertelnego ze śmiertelnym wykonywany jest zwykle identycznie – przy użyciu jednej tylko sztuczki, co w zestawieniu z brakiem swobody wyboru drogi do celu składa się w obraz **gry powtarzalnej i siłą rzeczy nużącej.**

Upadły anioł

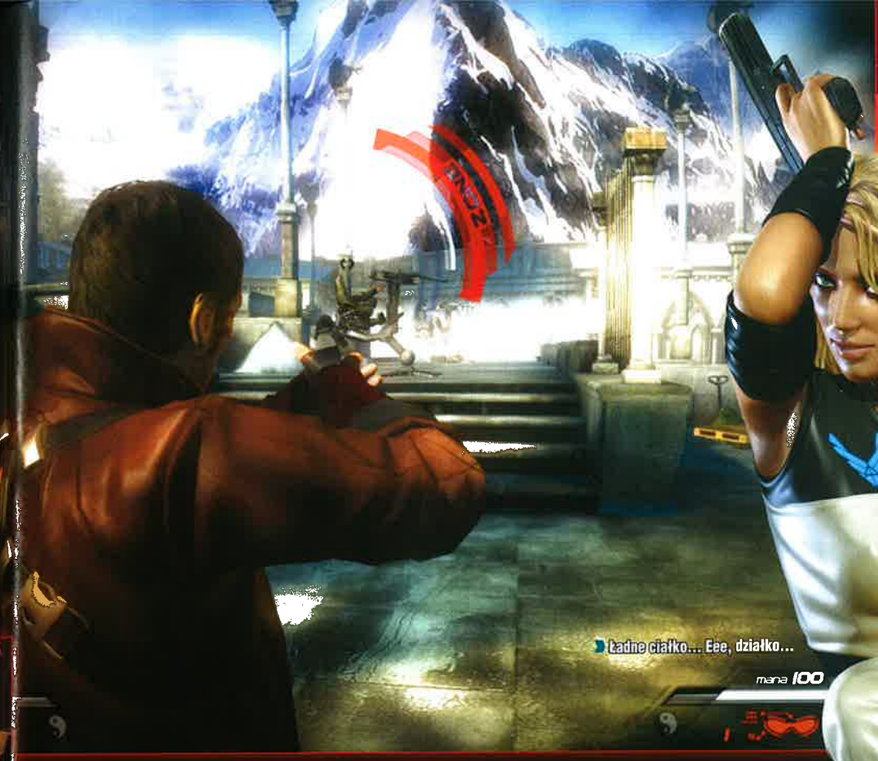
Wróćmy jednak do naszego bohatera. Jest nim Ryan Lennox – niegdyś agent do zadań specjalnych wypełnianych w imieniu Światłości, obecnie – na początku gry – bezrobotny i zdegradowany do rangi człowieka. (A to z racji niechęci do idei pluralizmu wyznania i zarazem przywiązania do rozwiązań siłowych.) Na nieszczęście jego wcześniejsi pracodawcy – niebiosa – nie zapomnieli o nim i gdy nadchodzi czas ostatecznego rozwiązania kwestii diabelskiej, na liście do odstrzału umieszczają także Ryana...


To w końcu bawimy się w chowanego czy strzelanego, zdecyduj się!

Zgodnie z wieloletnią filmową tradycją – ci źli nie potrafią strzelać.

Zakazany owoc

Zostawmy jednak samouczek historykom gier i przejdźmy na cmentarz, na którym nasz eks-aniołek ma spotkanie z niejakim Luciusem Blackiem, w czasie którego otrzymuje propozycję życia (po życiu). Mówiąc najprościej, ma wrócić na front – tym razem po stronie Otchłani. Swoją niezwykłą bądź co bądź propozycję Black uzasadnia tym, że istnieje zachwianie równowagi pomiędzy Niebem i Piekłem. (Nastąpiło ono w chwili, gdy Zły utracił wszystkich swoich agentów na Ziemi, co zagrozić może istnieniu świata.) Niezbędne jest zatem – kontynuuje złowieszczym głosem – podjęcie działań zmierzających do przywrócenia balansu, co z kolei zapobiegnie Armagedonowi. W nagrodę – kusi specjalista od pokus – Ryan wróci na front jako pełnowartościowy gracz, a więc z nowymi mocami...


Ładne ciałko... Eee, działko...

Grzeszne rozkosze

Bycie agentem dołu szybko okazuje się mieć plusy. Już na wstępie Ryan staje się niewidzialny w trakcie przewrotki (we wszystkich czterech kierunkach), co pozwala np. minąć sieć laserową aktywującą alarmy. Błyskawicznie uczy się także pozyskiwania energii życiowej z ciał, które opuściła już dusza (gotuj z Ryanem). Nie mniej istotne przy tym, że w trakcie trwającego jakieś trzy sekundy procesu odzyskana zostanie nie tylko część zdrowia, ale także – co ciekawe – amunicja do broni, jaką nosił nieboszczyk. Kolejną niespodzianką związaną z przejściem na drugą stronę mocy jest pojawienie się... nie, nie rogów i ogona, lecz puli many, która służy jako paliwo demonicznych mocy. Tę pozyskuje się „grzesząc", np. odsyłając na łono Abrahama przeciwników. Nie bardzo natomiast wiem, dlaczego skutecznym „grzechem" okazuje się także... stanie w ciemności czy zebranie specjalnej manodajnej znajdźki.

Czarcie moce

Posiadanie niebieskiego paseczka w prawej dolnej części ekranu pozwala sięgnąć po kolejne moce niedostępne śmiertelnikom. Pierwsza z nich objawia się jako **zdolność „podładowania" broni demoniczną energią**, dzięki której będzie znacznie efektowniejsza. Znacznie bardziej uniwersalna jest

Sukkub! Sukkub! Sukkub!

Mam wrażenie, że Infernal mógłby być znacznie lepszy, gdyby... zastąpić banalnego bohatera-twardziela równie banalną bohaterką-kusicielką – wymienić Maxa Payne'a na Blood Rayne. Nagle uzasadnione stałoby się wysysanie energii życiowej! Nagle przestałaby przeszkadzać perspektywa trzeciej osoby, bo przecież oznacza ona widok na plecy i przyległości potencjalnej heroiny! A ten – popuśćmy wodzy wyobraźni – zmysłowy głos! A te – co nam tam – interesujące tatuaże w miejscach innych niż na twarzy czy ręce!... Mistrzowskim szlifem byłoby zaś wówczas przemianowanie Infernala na np. Diabolique ;)

Cormac (z prawej) i infernalna bestia, która powitała nas na wejściu.

Zewnątrzsiedziba Metropolis nie wygląda szczególnie imponująco...

Metropolis od kuchni

Korzystając z okazji, że nawidzieliśmy w kilka osób stolicę, postanowiliśmy wskoczyć w odwiedziny do Metropolis. Dojazd pod wskazany adres trwał zdecydowanie krócej niż krążenie wokół samego budynku (stylistyka a la dom wczasowy zbudowany w latach 70.), na którym żaden fragment nie wskazywał, że mieści się tam siedziba jednego z największych polskich producentów gier. Cóż, pozory mylą.

Ogólnie atmosfera w biurze twórców Infernala różni się znacznie od standardowej dla tego typu miejsc. Cisza, spokój, lekka nuta relaksu – tak to jest, gdy się właśnie skończyło jedną grę, kolejna zaś jest dopiero na etapie szkiców (notabene: na miejscu nie zastaliśmy kilku grafików, gdyż wyjechali oni robić zdjęcia do nowego projektu – niestety poza tym, że powstaje, nie dowiedzieliśmy się o nim zupełnie nic więcej).

A jest po czym odpoczywać, gdyż **prace nad Infernalem trwały ponad dwa lata** (z przerwą na stworzenie Skoków Narciarskich i Gorky'ego). W tym celu autorzy stworzyli edytor o gigantycznych możliwościach – w nim powstają wszystkie lokacje, światła, ustawiani są przeciwnicy, ich AI oraz masa innych elementów, które mieliśmy okazję zobaczyć podczas krótkiej przechadzki między monitorami. Same elementy graficzne jednak tworzone są już w innych aplikacjach – postacie, ich motion capture, animacje twarzy itp. – to naprawdę szalenie interesujący temat, którym zajmiemy się przy innej okazji.

Człowiek odpowiedzialny m.in. za AI w Infernalu.

...A temu panu zawdzięczamy wygląd tego blondwłosego dziewczęcia powyżej (i każdej innej postaci w grze).

OKIEM CZARNEGO IWANA

OCENA 7+

Infernala odpaliłem będąc akurat w zniżkowej fazie aktywności psychofizycznej, co oznacza, że brakło mi tylko kilku minut do zaśnięcia z głową opartą o błyskający monitor. I stał się cud! Minęła jedna, dwie, trzy, cztery godziny, a ja nadal wędrowałem z Ryanem Lennoxem, tropiąc agentów EterLight. Może ta gra jest skonstruowana jak wiele innych, konwencjonalna i liniowa, ale panowie! Tutaj wszystko dopracowano, zadbano o każdy niemal szczegół. Są całkiem udane lokacje, niezli przeciwnicy, doskonała muzyka, dobry scenariusz. Co ważne, Lennox nie idzie przed siebie niczym Sam 'Serious' Stone, kosząc wrogów jak łany zboża. Przeciwników nie są tony, tylko niewielkie oddziały. Do tego całkiem sprytnie korzystają z zasłon, kryją się i osłaniają. W bardzo sensowny sposób rozmieszczono zadania, które wymagają nie brutalnej siły, ale sposobu (np. labirynt-pułapka Eleny Zubrovej). Moce Lennoxa są wyważone i rzeczywiście przydatne. I do tego jeszcze autorski silnik Metropolis oraz wsparcie dla fizyki w postaci Ageia PhysX. Jak dla mnie, ta gra nie jest wybitna. Ona jest po prostu dobra.

Raj dla podglądaczy.

W labiryncie, odcinek 3456. Bohater nadal szuka wyjścia.

zdolność teleportacji połączonej ze spowolnieniem czasu. Niestety, jest ona tak efektywna, że Infernal szybko przeistacza się w psa, który zna tylko jedną sztuczkę. Zwłaszcza że z kolei **zdolność telekinezy** przydaje się wyłącznie, by zdobyć jakieś wyjątkowo nieprzystępne ciało (użyteczne, użyteczne...).

Diabeł tkwi w szczegółach

Fizyka zresztą to jeden z dwóch elementów w całej grze, który został stworzony na nienadzwyczajnym może, ale przynajmniej dobrym światowym poziomie. **Drugą dobrą składową doznania znanego jako Infernal jest grafika**: interfejs jest czytelny, tekstury – bardzo wyraźne, efekty specjalne zaś – jak choćby ten towarzyszący teleportacji czy telekinezie – naprawdę znakomite. Niestety, konflikt dobrego i złego widoczny jest nawet tutaj. **Jako zły występuje tu głównie design poziomów, które są całkowicie liniowe**, przez co całość przypomina labirynt, w którym na przemian zwalczamy napastników i szukamy kluczy, kart i przycisków. **Nie może się także podobać AI**, która atakowana potwarza sekwencję określonych ruchów i... wraca pod ogień! Bywa też, że przeciwnik po przewrotce za osłonę rzuca granat, który odbija się na wysokości jego niewątpliwie zaskoczonych oczu i spada mu wprost pod nogi.

Do piekła i z powrotem

Infernal cierpi na swoiste rozdwojenie jaźni. **Z jednej strony oferuje kilka naprawdę niezwykłych rozwiązań, z drugiej – powielanie ich dziesiątki i setki razy sprawia, że stają się zwyczajne i mdłe.** Weźmy choćby konieczność „odżywiania się", w której początkowa euforia (mam władzę!) szybko zmienia się w rutynę. Na domiar złego, jak się okazuje, skutecznie łamie tempo akcji – przed wyjściem z gorącej jeszcze lokacji przecież trzeba wyssać każdego trupa z bezczennej amunicji.

Inny przykład – spotkania z bossami, które są czasem znakomite (Wolf), a innym razem (Elena) stanowić mogą przykład, jak nie tworzyć tego typu „wyzwań". Wreszcie design poziomów miejscami budzi prawdziwe uznanie, jednak przez większość czasu jedynie refleksję, że chyba trzeba było ograniczyć nieco szał twórczy level designerów i skrócić całą grę o przynajmniej połowę, a dać swobodę, której tak bardzo brakuje...

Ostatnie kuszenie

Jest zatem, jak jest – jak zwykle. Żal – Infernal zapowiadał się przecież na kolejną po Painkillerze dobrą polską grę akcji. Tymczasem zaś raz jeszcze potwierdza się stara jak ludzkość prawda, że dobrymi chęciami droga w piekle brukowana, a **Infernal, przy całej jego krasie, zdecydowanie nie jest wart grzechu.** |CDA|

Użyć wiertarki udarowej czy tego młota?

...Ops, chyba zabłądziłem. To mi wygląda na reaktor w Czernobylu.

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 8
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ⊕ moc teleportacji
- ⊕ grafika
- ⊖ gra jednego triku
- ⊖ AI
- ⊖ design poziomów
- ⊖ fabuła
- ⊖ głosy

Diabelska fizyka

W Infernalu wszelkie kolizje obliczane są przez silnik firmy Ageia. Nie oznacza to, że karta PhysX jest niezbędna do zabawy, ale mając ją można obserwować dodatkowe efekty. Specjalnie dla nas autorzy pokazali te same miejsca bez i z użyciem karty – w bardziej zaawansowanej wersji z rozbijanych beczek wylewa się wino, zaś z wielkich rur płynie woda rozchlapująca się na posadzce. Oba efekty, prawdę mówiąc, niespecjalnie nas zachwyciły – na pewno nie warto dla nich wydawać tysiąc złotych na bezużyteczny w większości gier sprzęt. Jedynie ostatni – dodanie nowego efektu wystrzału z broni (po całej lokacji roznoszą się ognie) – prezentował się naprawdę dobrze. Jednak, jak przyznali programiści, tak naprawdę to z obliczeniem tego bajeru spokojnie poradziłaby sobie zwykła karta graficzna... Jeśli więc zastanawiasz się nad kupnem akceleratora fizyki, możesz póki co dać sobie z tym spokój – wciąż nie warto. [Q]

- PRODUCENT: NADEO
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.TM-UNITED.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 03/2007

HUT SĘDZIMIR | ŚCIGA SIĘ Z DUCHEM

TrackMania United

Rupieć Race 2007.

Jedź do światła!

Okazuje się, że nie tylko w Polsce dwa odcinki tej samej autostrady mogą się mijać...

TrackMania to seria fenomen – od pierwszej części dość zgrabnie łączy grę logiczną ze zręcznościową samochodówką (ale nie oszukujmy się, to jednak przede wszystkim ścigałka), a choć stworzyła ją niewielka firma, ma na świecie rzesze fanów.

I to właśnie do nich przede wszystkim adresowane jest United. Popularność TM wzrosła bardzo, kiedy Nadeo udostępniło w Internecie TrackManię: Nations, okrojoną, za to dopieszczoną pod względem oprawy graficznej darmową część cyklu. Nations miało dać okazję do pościgania się na wirtualnych torach zawodnikom z całego świata, reprezentującym w ten sposób swoje narody – i taki rodzaj rozgrywki jest też podstawą United.

TrackMania: P2P

Opcje sieciowe to ten element gry, w którym znaleźć można najwięcej innowacji. Nowa TrackMania stała się niemal programem P2P, który umożliwia kierowcom wymienianie się stworzonymi przez siebie trasami, samochodami, a także innymi plikami, a przy tym wspólną rywalizację, w której nagrodą są „coppers" – miedziaki stanowiące walutę w świecie gry. Zdobywa się je za medale otrzymywane w trybie gry dla jednego gracza, a także za sprzedawanie stworzonych przez siebie np. torów. Na podobne zakupy również się miedziaki wydaje, a całość wspomaga system będący połączeniem programów typu Kazaa (wymiana plików) i serwisu MySpace (prezentacja profilu gracza i rzeczy, jakie oferuje). Tryb sieciowy pozwala również na rozgrywanie wspólnych wyścigów – a także ściąganie „duchów", czyli zapisanych przejazdów innych kierowców (przede wszystkim tych najlepszych), z którymi można potem rywalizować, goniąc za nimi na wybranych trasach. TrackMania to samochdówka, w której auta się... przenikają, takie wyścigi z duchami są tu więc jak najbardziej na miejscu.

Wszystko w United

United to po angielsku „zjednoczone" i w pewnym sensie odnosi się to do zawartości gry. Łączy ona elementy znane fanom z kilku poprzednich części, na czele z Nations i Sunrise. Podobne są np. tryby gry, pobawić się można w sieci, także lokalnej, zagrać w „gorące krzesło" lub w pojedynkę pościgać się z komputerowymi botami. Pościgać i nie tylko – poza rodzajami rozgrywki, w których wyznacznikiem zwycięstwa jest czas, w jakim udało się wpaść na linię mety, są też takie, w których trzeba pokonać bardzo skomplikowany tor jak najrzadziej wypadając poza jego obszar lub też zbudować w edytorze trasę z punktu A do punktu B, którą da się przejechać w wyznaczonych widełkach czasowych. Pojawiają się też trasy, samochody, a przede wszystkim scenerie znane z wcześniejszych odsłon – United łączy to wszystko w jeden pakiet scalony zgrabnym (chyba najbardziej przejrzystym i wygodnym w całej historii serii) menu.

United to samodzielny produkt, ale oceniam go jak porządny dodatek – to produkcja tylko dla fanów.

Na torze haczy

Oprawa graficzna i dźwiękowa nie jest dla serii żadnym przełomem – engine wzięto z Nations i lekko podrasowano. W grze dostępnych jest siedem różnych scenerii – Stadium, Bay, Coast, Desert, Snow, Rally i Island. One również zostały zapożyczone z Original lub Sunrise, zaskoczyło mnie jednak to, jak duże różnice mogą występować między poszczególnymi trasami w zależności od tego, jaki zestaw klocków został wykorzystany do jej zbudowania. Świetnie wyglądają najnowsze, np. Stadium i Bay, ale już te pochodzące ze starszych gier, np. Rally, choć i tak widocznie odpicowane, są jednak wyraźnie brzydsze. **Po stronie wad zaliczyłbym również wydajność silnika graficznego.** Choć nie prezentuje się o wiele lepiej od Nations, United chodzi zauważalnie gorzej. Zdarzało się – fakt, że testowałem ten tytuł na komputerze dziś uznawanym raczej za klasę lekko poniżej średniej – iż gra haczyła na tyle mocno, że nie dało się precyzyjnie kierować autem, a więc i grać!

TrackMania United to samodzielny, pełnoprawny produkt, ale jego ocena przypomina tę, jaką wystawiamy zwykle porządnym, ale niezbyt rewolucyjnym dodatkom. **To produkcja tylko dla największych fanów lub też ludzi, którzy nie grali jeszcze w TrackManię**, a chcą się dowiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi. Jeśli jednak darmowe Nations ściągnęły 2 miliony internautów, Nadeo nie musi się chyba martwić o popularność United... |CDA|

OCENA 7

- GRYWALNOŚĆ 8
- VIDEO 8
- AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ wszystkie TrackManie w jednej
- ⊕ maksymalnie rozbudowane opcje sieciowe
- ⊕ możliwość tworzenia własnych tras
- ⊖ brzydkie niektóre scenerie
- ⊖ wydajność silnika graficznego

TRACKMANIA UNITED

SZCZYT WSZYSTKIEGO
I INNE ATRAKCJE

Od 20 kwietnia zapraszamy do zwiedzania labiryntu festiwalu KTR!
* fotografia na Bema 65, w Instytucie Francuskim i Królikarni
* malarstwo w wizyTUjącej GALERII
* pokaz prac konkursowych w Królikarni
* 21-22 kwietnia rodzinny piknik przed Królikarnią
* i istny labirynt innych atrakcji...
Do zobaczenia! www.ktr.org.pl

KLUB TWÓRCÓW REKLAMY | Polski Festiwal Reklamy '07

Współorganizatorzy: SAR, Stowarzyszenie Agencji Reklamowych; Królikarnia; Cannes Lions; Galeria 65 Galeria Fotografii; Instytut Francuski w Warszawie; W TU JACA GALERIA

Sponsor strategiczny: PLAY

Patroni strategiczni: gazeta press corbis ALGIDA

Współpraca merytoryczna: Deloitte; Interactive Advertising Bureau Polska; Związek Firm Public Relations; hp invent

Patroni medialni: onet.pl; machina; Pc Format

Patron branżowy: Brief

Zdjęcie: Igor Omulecki

Projekt: TBWA\

Współpraca: PHOTO-SHOP, FFCreation.com, E-GRAPHICS, Blueberry group, EM LAB

- PRODUCENT: JOWOOD
- DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.THEGUILD2.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ELD | ŚREDNIOWIECZNE SIMSY

The Guild 2

Znudziłeś się hodowaniem swojego Simsa? Wysyłaniem go do szkoły, biura, leżeniem przed telewizorem, wyprowadzaniem psa na spacer? Może najwyższy czas sięgnąć po The Guild 2 i pokierować losami „Simsa XV wieku"?

Gdańsk wg projektu ministra gospodarki wodnej?

McQnik – fastfood dla woźniców.

Pamięta ktoś wydaną w roku 2002 grę zatytułowaną Europa 1400: The Guild? Raczej niewiele osób, ja bez bicia przyznaję, że również należę do grona zapominalskich. (Być może dlatego, że w Polsce nigdy nie została wydana.) Ponoć jednak The Guild 2 jest godnym sequelem, z tym, że w części pierwszej było więcej ekonomii.

Którędy na Grunwald?

Akcja The Guild 2 zaczyna się w późnym średniowieczu, w roku 1400. W sześć lat po rozpoczęciu ostatniej krucjaty i na dziesięć lat przed naszą swojską bitwą pod Grunwaldem. Jest to istotne głównie ze względu na ekonomię i gospodarkę rozgrywki.

A propos rozgrywki – **mamy kampanie w Anglii, Niemczech i Francji**. (W sumie na ośmiu mapach.) Wybierając kampanię zmieniamy również tryb gry. Jest ich kilka i są one dość zróżnicowane: Niekończąca się rozgrywka (tak się właśnie nazywa w instrukcji; gra bez celu – radzę ją sobie odpuścić), Eliminacja (trzeba wyciąć w pień wszystkie konkurencyjne dynastie), Losowe zadanie (każda dynastia ma inną, generowaną automatycznie misję do wykonania), Limit czasowy (po upływie czasu liczone są punkty) i To Samo Zadanie Dla Wszystkich (trzeba to tłumaczyć?). Słowem do wyboru, do koloru. **Jednak ta obfitość nie do końca idzie w parze z jakością.** Część zadań jest trochę nudna, a już gra bez celu zupełnie mija się z... celem. ;)

Łotrzyk lub uczony

Zanim zaczniemy grać, konieczne jest stworzenie postaci. Są **cztery klasy**: łotrzyk, rzemieślnik, gospodarz i uczony. Każda z nich dzieli się na kilka profesji. I tak, łotrzyk może być rabusiem lub złodziejem, uczony alchemikiem albo kapłanem, gospodarz rolnikiem, karczmarzem i piekarzem, a rzemieślnik stolarzem, kowalem lub krawcem. Oprócz tego możemy wybrać płeć, wygląd i, co najciekawsze w tworzeniu postaci – wyznanie. Do wyboru katolickie i protestanckie. Ma to o tyle sensowne wytłumaczenie, że inne postaci w grze będące tego samego wyznania będą bardziej przyjazne dla gracza niż innowiercy. Na szczęście w grze uwzględniono możliwość zmiany wyznania, dzięki czemu w razie potrzeby możemy stać się protestantem i na odwrót. Tworząc założyciela rodu należy także wybrać jego... znak zodiaku. Jest to o tyle istotne, że urodzony pod znakiem Barana dostaje premię do wytrzymałości, Koziorożec do rękodzielnictwa itd. Na koniec rozdzielamy jeszcze dostępne atrybuty i voila – mamy gotową postać.

Końskie zaloty

Sama rozgrywka w założeniach jest prosta. To średniowieczna wersja „od zera do bohatera". Zaczynamy grę jako skromny, poczciwy wieśniak. I od tego momentu mamy wolną rękę w tym, jak pokierujemy losami postaci oraz całego rodu, bo nasz bohater – jakże by inaczej – ożeni się (tudzież wyjdzie za mąż) i spłodzi stadko potomstwa, aby dynastia trwała. Tak na marginesie to bardzo zabawnie brzmią porady dotyczące sfery sercowej bohatera: *„Znajdź sobie kochankę lub kochanka, żeby mieć dodatkowego sprzymierzeńca w tym okrutnym średniowiecznym świecie"*. Słodkie, nieprawdaż? Całe zaloty odbywają się w sposób tradycyjny. Można obdarzyć kogoś komplementem, można pocałować czy przytulić. Po kilkakrotnym powtórzeniu manewrów miłosnych nasz bohater jest gotów do stanięcia na ślubnym kobiercu.

Rabunki i wypiek chleba

Ale przedłużanie dynastii to tylko jeden, niewielki element The Guild 2. Na co dzień zajmować się będziemy innymi sprawami, bardziej przyziemnymi. **Najciekawsze jest chyba życie łotrzyka**. Napady, rabunki, zastraszanie, uciekanie przed patrolami straży miejskiej itd. Nudniej jest, jeśli zdecydujemy się na którąś z pozostałych klas. To raczej wybór dla tych, którym radość sprawia beznamiętne w sumie pomnażanie gotówki. Budowanie lepszych lokali, zatrudnianie większej liczby pracowników, pilnowanie ich nie jest zajęciem zbyt ekscytującym – przynajmniej dla mnie. Nawet kupowanie przywilejów czy przekupstwa urzędników nie są w stanie tego zmienić. W dodatku **zadania, jakie czekają np. piekarza czy rolnika, są powtarzalne**.

Twarz do twarzy podobna

Trudno zająć jakieś konkretne stanowisko w kwestii grafiki The Guild 2. Bo tak, **wszelkie cut-scenki prezentują się naprawdę fajnie**. Budynki, tła również nie są najgorsze. **Natomiast wygląd postaci oraz ich animacje są – moim zdaniem – nie najlepsze**. Zwłaszcza twarze postaci, wszystkie dramatycznie wręcz podobne, odrzucają od monitora – mam ostatnio jakiś uraz do identycznych ludzi, sam nie wiem, czemu. (W dodatku postacie często gęsto gubią ścieżki przemarszu.) Lepiej prezentuje się soundtrack do The Guild 2 nagrany przez orkiestrę symfoniczną. Średniowieczne, rycerskie utwory w takiej aranżacji dobrze podkreślają klimat gry. Gorzej ze speechami, zwłaszcza gdy po raz milionowy trzeba słuchać tych samych wypowiedzi, ale da się to jakoś przeżyć.

Kupiec sprzedający przyprawy opowiedział pieprzny dowcip.

Z dużej chmury mały deszcz. Okazuje się, że życie w XV wieku było dość nudne.

A dodatek w drodze

W sumie do The Guild 2 stosunek mam taki... nijaki. Czegoś brakuje tej grze. Mógł to być hit, ale wyszło tak sobie, nijako, bezpłciowo i bez ognia. Okazuje się, że życie takiego XV-wiecznego kowala czy karczmarza jednak było chyba jeszcze mniej ciekawe niż współczesnego Simsa i przeciętnego Kowalskiego. Nie tego się spodziewałem. Co ciekawe, JoWooD już planuje wydanie dodatku zatytułowanego Pirates of the European Seas, którego akcja przeniesie nas na morze. I wiecie co? Myślę sobie, że to będzie zdecydowanie ciekawsza gra.

Od zera do...

Na zakończenie mała dygresja. Grając w The Guild 2 cały czas zastanawiałem się, czy właściwie ta gra ma jakiś sens? Czy kariera przygotowana nam przez JoWooD byłaby możliwa w wieku XV? Mam poważne wątpliwości, czy w świecie podzielonym na warstwy społeczne coś takiego byłoby możliwe. Owszem, jednemu rabusiowi na milion dzięki unikaniu stryczka, pomnażaniu fortuny oraz kupowaniu sobie „przychylności" wśród miejskich włodarzy mogłoby się udać. Pewnie jakiś zaradny karczmarz mógłby się dorobić niezłej liczby złotych monet w piwnicy czy zrobić karierę w radzie miejskiej. Ale byłyby to przypadki sporadyczne. To wszystko to tylko czysta fikcja. Nie marudziłbym, gdyby ta fikcja była ciekawa. Bo wiecie – nudne bajanie to już jednak trochę za wiele dla mnie. **Ale jeśli ktoś lubi gry ekonomiczne, ceni poukładane życie bez niespodzianek i uważa, że księgowy to fascynujący zawód, będzie zadowolony.** CDA

Eld ubiera się u Prady.

Hipermarket „Stonka".

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ w sumie całkiem spore możliwości
- ⊕ różne ścieżki rozwoju postaci i dynastii
- ⊕ nie najgorszy interfejs
- ⊖ troszkę nudna na dłuższą metę
- ⊖ grafika nie powala

- PRODUCENT: EIDOS INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
- CENA: 99,90
- WWW.BATTLESTATIONS.NET
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | BIGOS PO ADMIRALSKU

BATTLESTATIONS MIDWAY™

Czy PC-towa wersja konsolowego połączenia strzelanki ze strategią ma jakiekolwiek szanse powodzenia? Wydawać by się mogło, że sprzeczności jest zbyt wiele, ale jak mówi motto pewnego oddziału specjalnego: kto ryzykuje, wygrywa.

Hamowanie za pomocą karabinów maszynowych to nie był najlepszy pomysł tego pilota. Ale za to ostatni.

Mowa oczywiście o SAS-ie – ich motto pasuje tutaj po prostu perfekcyjnie. Nawet jeśli weźmiemy jego nieoficjalną, ale bliższą rzeczywistości wersję, czyli „kto planuje, wygrywa". Bo choć **na pierwszy rzut oka Battlestations Midway może się wydawać prymitywnym zestawieniem dwóch gatunków, których połączyć zasadniczo się nie da, przy bliższym poznaniu okazuje się, że jest tu w zasadzie wszystko, czego od takiego tytułu można by oczekiwać!**

Oczywiście **nie należy się nastawiać na realizm.** Bo wierne rzeczywistości są tu tylko modele, cała reszta została w mniejszym lub większym stopniu dostosowana do przyjętych założeń. Dla purystów będzie to pewnie ostatni argument, którego potrzeba, by grę całkowicie spisać na straty, ale... patrz motto. To w końcu nie miała być historycznie poprawna strategia używana na lekcjach, a tytuł jak najbardziej rozrywkowy. I to właśnie tej rozrywce podporządkowano resztę.

Perły i cygara

Zaczynamy w standardowym dla wojny na Pacyfiku miejscu, czyli Pearl Harbor na Hawajach. Czas też jest standardowy – dzień ataku Japończyków. Nieco mniej standardowa jest natomiast nasza rola, bowiem wsiadamy na pokład małego patrolowca (PT Boat dla chcących poszukać u źródeł), którym mamy się dostać na pokład naszej docelowej jednostki, USS Phoenix. Zaczyna się jednak atak i zanim dostaniemy się na pokład Feniksa, ten zostaje popsuty przez skośnookich. Zostajemy więc na patrolowcu i... hajda na Japończyków! A co, w końcu powód mamy, parę karabinów również – pora na zrobienie z nich użytku!

Użytek z nich robi się zresztą bardzo prosto. Klawisze kursora odpowiadają za obroty silnika i ster, myszką kierujemy kursorem, a w zasadzie celownikiem, jej lewym przyciskiem strzelamy, a prawym zaznaczamy cel. Jest jeszcze wprawdzie parę dodatkowych klawiszy, ale o tych można póki co zapomnieć. Samo zestrzeliwanie samolotów jest banalnie proste, podobnie jak zatopienie miniaturowego okrętu podwodnego za pomocą bomb głębinowych – o ile odkryjemy, którym klawiszem zmienia się uzbrojenie. A to prowadzi nas do tematu niezbyt popularnego, czyli samouczka.

Nauką i pracą...

Tutorial jest w Battlestations Midway całkowicie opcjonalny i łatwo go pominąć. To jednak duży błąd – **choć gra jest prosta i przyjazna, jest też na tyle rozbudowana, że dla własnego dobra warto wziąć w szkoleniu udział.** W końcu przyjdzie nam kierować zarówno okrętami (od patrolowca przez niszczyciele, krążowniki i pancerniki po lotniskowce), samolotami (myśliwce, torpedowce, bombowce nurkujące i strategiczne oraz łodzie latające), jak i okrętami podwodnymi. Już samo poznanie wszystkich różnic musi trochę czasu zająć, a przecież **poza częścią „symulacyjną" jest tu jeszcze część strategiczna!**

A właściwie taktyczna, bo ogranicza się do wskazywania celów, tworzenia grup, ustalania punktów nawigacyjnych i opcji AI. Niby niedużo, ale gdy mamy do czynienia z 40 jednostkami, robi się naprawdę ciekawie. Duża w tym zresztą zaleta sztucznej inteligencji, dzięki której na najsłabszym poziomie trudności można wszystkie szczegóły scedować na komputer. Poradzi on sobie i z atakiem torpedowym, i z wywalczeniem przewagi w powietrzu, i z unikaniem torped posłanych nam przez uczynnych Japończyków czy obroną przeciwlotniczą. Dzięki temu mniej więcej od połowy

Ech, ci Amerykanie. Nawet na lotniskowcu zrobią sobie boisko do kosza...

gry, kiedy to dostajemy pod komendę więcej jednostek i wolną rękę, można całą misję przesiedzieć nad mapą. I – co bardzo ważne – dobrze się przy tym bawić! Opcji wprawdzie za wiele nie mamy, tempo akcji tak dobrano, że na nudę na pewno narzekać nie będziemy.

Do tego trzeba pamiętać, że w każdej chwili możemy przenieść się na pokład dowolnej własnej jednostki, by np. samodzielnie puścić torpedę.

Od grochu po pociąg pospieszny

Ta możliwość jest zresztą największą zaletą tej gry. W jednej chwili możemy walczyć z Zerami na Wildcacie, chwilę później przeprowadzić atak torpedowy PT Boatem, uzupełnić to atakiem z okrętu podwodnego i przypieczętować paroma salwami z pancernika. Czegoś takiego jeszcze nie było! Fakt, że osobiście najbardziej lubię właśnie pojedynki w stylu pierwszej wojny światowej, bo walenie do wroga z wielkich dział jest znacznie bardziej satysfakcjonujące niż choćby zrzucenie torpedy, ale przyznać trzeba, że tak w zasadzie **nie ma tu ani jednego samolotu czy okrętu, który byłby po prostu słaby i nudny!** No, może z wyjątkiem myśliwców, którymi za pomocą myszki kieruje się średnio wygodnie, ale to jedyny minus, w dodatku znika, gdy podłączymy pada.

Bitwy w skali mikro

Zanim przejdziemy dalej, warto wspomnieć o jeszcze jednym uproszczeniu. Otóż, poważnie zredukowano liczebność wszelkich grup okrętów, więc np. całą osłonę lotniskowców stanowić będą dwa niszczyciele. A i sam lotniskowiec w powietrze wysłać może co najwyżej 12 samolotów podzielonych (w dowolny sposób) na cztery grupy. Podobnym ograniczeniom podlegają również lotniska lądowe, ba, niektóre z nich mogą posłać w powietrze jeszcze mniej maszyn naraz (to „naraz" podkreślam celowo, bo zazwyczaj mamy w odwodzie dużo więcej maszyn, nie ma więc problemu, by wysłać zarówno 12 torpedowców, jak i 12 myśliwców czy też – co sprawdza się zazwyczaj lepiej – coś pośredniego). Jeszcze większe ograniczenia mają porty, z których wysyłamy łodzie latające i torpedowce – ale naraz tylko dwie jednostki.

O, patrz, już wiem, gdzie jest ta zgubiona torpeda!

Warto jednak pamiętać, że **mimo tych wszystkich ograniczeń w większych bitwach i tak bierze udział cała masa jednostek. W dodatku mocno samodzielnych.** Ma się więc całkiem niezłe poczucie uczestniczenia w wielkiej bitwie, a co bardzo ważne – da się nad tym wszystkim zapano-

PC Format krok po kroku
Zbuduj komputer
Krok po kroku radzimy, jak:
- samodzielnie dobrać najlepsze podzespoły i zmontować komputer
- dostosować konfigurację do swoich potrzeb
- zainstalować system operacyjny Windows XP, Vista, Linux Ubuntu
- rozwiązywać najczęstsze problemy

Na płycie CD:
- 45 programów
- 30 dodatkowych artykułów
- sterowniki

KONKURS ZA 1 SMS
Do wygrania 25 książek Zbuduj komputer

Wyślij SMS z poprawną odpowiedzią na pytanie konkursowe:
Jaki tytuł ma nowa seria wydań specjalnych PC Formatu:
A Dzień za dniem
B Krok po kroku
C Z impetem w głąb

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.KP.X, gdzie X to poprawna odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 17 kwietnia 2007 r.
Fundatorem nagród jest: PC Format

Szukaj w empikach i salonach prasowych

wać, nawet jeśli skusiła nas zręcznościowa część gry, a z rasowymi strategiami nie chcemy mieć nic wspólnego. Problem mogą mieć co najwyżej osobnicy niecierpiący zręcznościówek, ale tego się już nie przeskoczy, bo rasowej strategii jest w kampanii niewiele.

Fabuła i ci źli

Tak oto doszliśmy do największej – moim zdaniem – wady Battlestations Midway. Otóż, kończy się ona właśnie Bitwą o Midway, która jest misją numer jedenaście (nie licząc oczywiście szkółki morsko-powietrzno-podwodnej, którą też podzielono na 11 misji, ale znacznie krótszych). A jedna misja to jakieś pół godziny grania... fakt, że nie zawsze przejdzie się je za pierwszym razem, zwłaszcza na wyższym poziomie trudności (a mamy trzy do wyboru), ale jest tego i tak za mało. W dodatku kampania opowiedziana jest z punktu widzenia Jankesów, choć uczciwie przyznaję, że to jedna z gier, w której starano się pokazać, że po drugiej stronie też walczyli ludzie, a nie klony/roboty. Ba, fabuła idzie nawet nieco dalej, ale jeśli kogoś wywody filozoficzne nie interesują (by nie było – filozoficzne jak na strzelankę!), może każdy filmik przerwać i ograniczyć się do czytania odpraw czy wręcz jedynie listy celów dostępnej już w trakcie gry, bo i tak grać w Midwaya można.

Do przerwy było Zero do Zera.

Pokaz fajerwerków z okazji 4 lipca udał się znakomicie.

Na szczęście na kampanii się nie kończy. Następnym etapem powinny być wyzwania (Challenges) podzielone na morskie (4), powietrzne i podwodne (po 3). Tutaj stajemy przed konkretnym problemem (np. przebić się okrętem liniowym przez blokadę) bez możliwości wyboru poziomu trudności, a następna misja staje się dostępna dopiero po przejściu poprzedniej. Jest to na tyle trudne, że warto wcześniej jeszcze raz przejść kampanię na wyższym poziomie trudności przejmując ster w najbardziej kluczowych momentach, bo na takie wyzwania AI jest już za słabe. Najważniejszą jednak cechą tych misji dodatkowych jest fakt, że w **wielu z nich wcielamy się w skośnookich.** Nie zastąpi to wprawdzie porządnej kampanii, ale i tak wrażenie jest bardzo fajne, zwłaszcza że wszystkie głosy mamy serwowane w oryginale, jedynie na dole pojawia się ich tłumaczenie.

Proste połączenie strategii ze zręcznościówką wyszło węgierskiemu oddziałowi Eidosa nad wyraz udanie.

A tak a propos tłumaczenia – czy wspominałem już wam, że w jednej z misji współpracujemy z Brytyjczykami? I że są oni do szpiku kości brytyjscy? No i dobrze – bo po tych wszystkich Jankesach i Japach było to naprawdę miłym doznaniem.

Nie tylko single

Ale poza rozrywką dla jednego gracza jest tutaj jeszcze multi. Można się w nim opowiedzieć po dowolnej ze stron, grać po LAN-ie i w Internecie, misji jest dziewięć (znanych z singla), a graczy maksymalnie ośmiu. Niestety, nie można zagrać solo, graczy musi być co najmniej dwóch, przy czym niezależnie od ich liczby mamy dostęp do tych samych misji. Jeśli chętnych będzie więcej, podzielą się przed bitwą jednostkami. Filozofia rozgrywki jest taka sama jak w single'u, choć ze względu na obecność innych ludzi dużo większą rolę odgrywa ręczne sterowanie w krytycznych momentach. Poza tym jednostek jest zazwyczaj dużo więcej niż single'u, trzeba się więc szybciej orientować, ale za to wrażenia są dzięki temu jeszcze lepsze!

X360 na PC?

Choć graficznie Battlestations Midway nie powala, wygląda na PC bardzo dobrze – zwłaszcza modele. Nie można się również przyczepić do oprawy dźwiękowej, co najwyżej nieco drętwo prezentują się prerenderowane filmiki. Widać niestety, że do realizmu jeszcze im trochę brakuje, choć z drugiej strony, nie są bardzo złe – tyle, że „jedynie" dobre, natomiast wspomniane modele statków czy samolotów wyglądają niemal idealnie. Sytuację ratują na szczęście filtry, dzięki czemu – mimo niedociągnięć – udało się całkiem nieźle osiągnąć klimat tamtych lat; na dobrą sprawę przyczepić się można jedynie do pin-up girlsów, których jest jak na lekarstwo.

Na ocenę końcową to jednak nie wpływa – a ta jest wysoka, nawet bardzo. Nic nie poradzę na to, że to **proste połączenie strategii ze zręcznościówką wyszło węgierskiemu oddziałowi Eidosa nad wyraz udanie.** Bo choć nie jest to przełom, takich „konsolówek": prostych, ale szybkich, a przede wszystkim wciągających chciałoby się widzieć na PC jak najwięcej. W końcu nie zawsze ma się ochotę na coś poważniejszego, a na półgodzinne przerwy salwy z pancernika rozszarpujące na strzępy krążownik są – moim zdaniem – idealne. **|CDA|**

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE
+ bardzo fajne połączenie
+ niezła grafika
+ wciąga
− za krótka!

PRAWDZIWE BRZMIENIE

Real Music w oryginalnym wykonaniu — nr 73555 3,66 zł z VAT; nr 72555 2,44 zł z VAT

HITY		REAL	POLI	MONO
Door Cu Tine	Active	FXYU1383	FXYP3383	FXYZN3383
Take My Breath Away	Active8	FXYU1435	FXYP3435	FXYZN3435
Kylie	Akcent	FXYU1192	FXYP3192	FXYZN3192
Jokero	Akcent	FXYU1258	FXYP3258	FXYZN3258
French Kiss	Akcent	FXYU1384	FXYP3384	FXYZN3384
Krishna	Alchemist Project	FXYU1445	FXYP3445	FXYZN3445
Ass Up	Baracuda	FXYU1017	FXYP3017	FXYZN3017
Feel Alive	Benassi Bros.	FXYU1345	FXYP3345	FXYZN3345
Every Single Day	Benassi Bros	FXYU1025	FXYP3025	FXYZN3025
Well	Beatfraax Project	FXYU1446	FXYP3446	FXYZN3446
Tennessee	Bob Sinclar	FXYU1436	FXYP3436	FXYZN3436
Yeah Yeah	Bodyrox feat. Luciana	FXYU1434	FXYP3434	FXYZN3434
Mama Say Mama Say	Caramel Club	FXYU1442	FXYP3442	FXYZN3442
Everytime We Touch	Cascada	FXYU1317	FXYP3317	FXYZN3317
Would You Feel	C-Bool	FXYU1346	FXYP3346	FXYZN3346
Sandstorm	Darude	FXYU1171	FXYP3171	FXYZN3171
Sunrise	DJ Kris	FXYU1281	FXYP3281	FXYZN3281
Get Down	DJ Magic	FXYU1376	FXYP3376	FXYZN3376
Dance 4 Life	DJ Tiesto	FXYU1377	FXYP3377	FXYZN3377
Traffic	DJ Tiesto	FXYU1051	FXYP3051	FXYZN3051
Dzień dobry Polsko	Doniu & Liber	FXYU1416	FXYP3416	FXYZN3416
Move Your Love	Double Nation Dance Nation	FXYU1318	FXYP3318	FXYZN3318
It's A Dream	East Clubbers	FXYU1319	FXYP3319	FXYZN3319
Sextasy	East Clubbers	FXYU1327	FXYP3327	FXYZN3327
Proper Education	Erik Prydz feat. Floyd	FXYU1432	FXYP3432	FXYZN3432
S.O.S. (Message In A Bottle)	Filterfunk	FXYU1231	FXYP3231	FXYZN3231
Trochę ciepła	Gosia Andrzejewicz	FXYU1413	FXYP3413	FXYZN3413
Miłość	Gosia Andrzejewicz	FXYU1240	FXYP3240	FXYZN3240
Destiny Radio	Groovebusterz	FXYU1447	FXYP3447	FXYZN3447
Dolly Song (Leva's Polka)	Holly Dolly	FXYU1321	FXYP3321	FXYZN3321
Say Say Say	Hi Tack	FXYU1210	FXYP3210	FXYZN3210
Kilka chwil	Jeden Osiem L	FXYU1448	FXYP3448	FXYZN3448
Explosion	Kalwi & Remi	FXYU0272	FXYP1050	FXYZN1367
Victory	Kalwi & Remi	FXYU1433	FXYP3433	FXYZN3433
Dlaczego nie	Kasia Kowalska	FXYU1428	FXYP3428	FXYZN3428
Samba de Janeiro	Los Brasilieros	FXYU1268	FXYP3268	FXYZN3268
Trebles	MBrother	FXYU1285	FXYP3285	FXYZN3285
Sacrum	Mezo	FXYU1369	FXYP3369	FXYZN3369
Living On Video	Pakito	FXYU0463	FXYP1210	FXYZN1482
Hau Hau	Piesek Leszek	FXYU1424	FXYP3424	FXYZN3424
Psalm dla Ciebie	Piotr Rubik	FXYU1367	FXYP3367	FXYZN3367
Satellites	September	FXYU1245	FXYP3245	FXYZN3245
The Drill	The Drill	FXYU1299	FXYP3299	FXYZN3299
Time To Party	The Jet Set	FXYU1444	FXYP3444	FXYZN3444
Sway	The Pussycat Dolls	FXYU1431	FXYP3431	FXYZN3431
Życie	Verba	FXYU1401	FXYP3401	FXYZN3401

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FXYU1279

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155
Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych, real music oraz odgłosów

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT
Dla telefonów z możliwością odtwarzania ODGŁOSÓW (obsługujących mp3 lub amr)

Zewu) nie wstawaj (śmiech) nie musisz dziś iść do pracy (śmiech) Twój szef Cię lubi (śmiech)	FXYU0555
Mu-uka, krówka i baranek... No wstań już wstań, żebym nie musiał tych głupot gadać	FXYU0490
Obudź się!! Jak w tej chwili nie wstaniesz to ... !!! (brutalna pobudka)	FXYU0493
Telefon jest od tego aby budzić mnie na całego.	FXYU0551
Zonus, normalnie Ci chyba komórka krzyczy w kieszeni...	FXYU0544
(fałszowana melodia) I będę tak śpiewał dopóki nie odbierzesz...	FXYU0546
Sorie, dzwoni żona. Mam powiedzieć, że Cię nie ma?	FXYU0383
Telefon się meldujet! Za chwilę nastąpi połączenie	FXYU0384
SOS dostałeś SMS, SOS dostałeś SMS	FXYU0556
(muzyka techno) Odbierz telefooooon!! (muzyka techno)	FXYU0557
(muzyka techno) SMSSSSSSSSSSSSS! (muzyka techno)	FXYU0558
Za chwilę nastąpi połączenie z prezydentem (sygnał połączenia)	FXYU0554
Dzwonię do Ciebie w bardzo ważnej sprawie (łamaną polszczyzną)	FXYU0543

BUDZIKI — Odjechane Gadki

ODGŁOSY są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FXYU0145

*DZWONKI — nr 73555 3,66 zł z VAT; nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	REAL	POLI	MONO
Zbojki	FXYU0517	FXYP0997	FXYZN1340
All Good Things (Come to an End)	FXYU9108	FXYP1332	FXYZN1546
Broken Arrow	FXYU9094	FXYP1300	FXYZN1529
Irreplaceable	FXYU9101	FXYP1262	FXYZN1556
Niech mówią, że to...	FXYU0207	FXYP0912	FXYZN1287
Policeman	FXYU0521	FXYP1134	FXYZN1436
I Don't Need A Man	FXYU9097	FXYP1298	FXYZN1530
I Wanna Love You	FXYU9099	FXYP1324	FXYZN1542
Too Little, Too Late	FXYU9098	FXYP1321	FXYZN1539
Say It Right	FXYU9138	FXYP1345	FXYZN1558
Stansa	FXYU0518	FXYP1177	FXYZN1460
Smack That	FXYU9081	FXYP1301	FXYZN1531
Vi Sitter I Ventrilo Och Spelar Dota	FXYU9100	FXYP1313	FXYZN1534
Wait A Minute	FXYU9096	FXYP1323	FXYZN1543
Wind It Up	FXYU9102	FXYP1399	FXYZN1553
You Don't Know	FXYU9112	FXYP1329	FXYZN1551
Sweet Escape	FXYU9147	FXYP1365	FXYZN1564

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	POLI	MONO
Bóg jest miłością	FXYP1333	FXYZN1549
Lithium	FXYP1347	FXYZN1560
Relax (take it easy)	FXYP1353	FXYZN1563

FILM	POLI	MONO
American Beauty	FXYP1356	FXYZN1562
Kill Bill - Twisted Nerve	FXYP1342	FXYZN1557
Taniec z gwiazdami	FXYP1355	FXYZN1561

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. FXYP1218 DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555: • Nokia – podaj kod z tabeli, np. FXYZN1495 • (Sony) Ericsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. FXYZE1495 • Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. FXYZS1495 • Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. FXYZM1495

Najwięcej gadżetów na www.papla.pl wap.papla.pl

TAPETY nr 72555 2,44 zł Z VAT
FXYT13024 FXYT10860 FXYT12986 FXYT13023 FXYT12834
FXYT13022 FXYT13027 FXYT3661 FXYT3885 FXYT3674 FXYT12824 FXYT13003
FXYT12827 FXYT13025 FXYT12987 FXYT3693 FXYT3802 FXYT3788 FXYT3911
FXYT12819 FXYT13002 FXYT12623 FXYT10877 FXYT12731 FXYT11063
FXYT12042 FXYT11998 FXYT12458 FXYT12066
FXYT12194 FXYT12622 FXYT12043 FXYT12469 FXYT12813 FXYT10808

Papla.pl www.papla.pl wap.papla.pl
FXYT12328

GOTOWE SMS-y
Idealne do wysłania bliskiej osobie!
Zamów i otrzymasz 2 SMS-y z niepowtarzalnymi tekstami oraz tapetę gratis!
MIŁOSNE – FXYF0055
NA DOBRANOC – FXYF0051
NA PRZEPROSINY – FXYF0052
NA URODZINY – FXYF0053
NA IMIENINY – FXYF0054
TAPETA GRATIS
Aby pobrać wyślij kod wybranego zestawu życzeń pod 72555. Koszt 2,44 zł z VAT

Historyjki ze zdjęciami 2,44 zł
RATOWNIK — INTYMNE KOREPETYCJE
Wyślij SMS o treści FXYJ10210 FXYJ10213
pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Historyjki ze zdjęciami 2,44 zł
Figlarna Sąsiadeczka — Kuchnia Rozkoszy
Wyślij SMS o treści FXYJ10286 FXYJ10285
pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

ANIMACJE nr 72555 2,44 zł z VAT
FXYA5627 FXYA5631 FXYA5667 FXYA5628 FXYA5621 FXYA5559
FXYA5500 FXYA5678 FXYA5598 FXYA3511 FXYA5297 FXYA5532

bezpłatne katalogi 3636
Wyślij SMS pod numer 3636, a w treści wpisz kod katalogu:
FXYJ1290 – ZaJava 03 (super gry)
FXYJ1261 – Hot Girls 03
FXYJ1273 – TopDzwonki 03
FXYJ1237 – ZaJava X (super gry)
FXYJ1238 – Misie Pysie
FXYJ1286 – Love Krowe 02
FXYJ1256 – Hot Boys 01
Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 3636 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

GRY JAVA 2,44 zł z VAT
Łazienka Rozkoszy 6,10 zł — Wyślij SMS o treści FXYJ10189 pod numer 75555
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java
6,10 zł Wyślij FXYJ10288 pod nr 75555
Dla telefonów: N1, N3, N4, N6, S3, S7, S8, M3, M5, M6, E3, E6, E7, G1, A3, A7, H1, H2
FXYJ10223 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N9,S9,M5,M6,E3,E5,E7,H2
FXYJ10216 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2,A3,A4,A5,H1,H2
FXYJ10199 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N6,S7,S8,M3,E7,H1,H2
FXYJ10135 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2,L1
FXYJ10168 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S8,S9,M2,M3,M4,E3,E5,E6,E7,A1,A3,A7,A8
FXYJ10050 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M5,M6,E3,E5,E7,G1
FXYJ0913 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,H1,H2
FXYJ10000 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S7,S8,M3,E3,E7
FXYJ10007 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N5,N6,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E6,G1,G2,A2,A3,A4,A5,A7,A8,H1,H2
FXYJ10207 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,S3,S7,M3,M5,M6,E6,E7,A1,A2,A7,H1
FXYJ0983 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FXYJ0982 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FXYJ10029 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S5,S4,S7,S8,M5,M6,E3,E5,E6,G1,A3,A4,A5,A7,A8
FXYJ10118 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,S3,S7,S8,M3,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FXYJ10130 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N6,S3,S7,E5,E6,E7,A7
FXYJ10186 pod nr 72555 (2,44zł) M2,M3,M4,M5,M6,N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,E1,E5,E6,E7
FXYJ10291 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-GAGE, N-GAGEQD; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGEQD; Siemens - S3: M65; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S4: S55, SL55, M55; S6: C55, MT50, M50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220; M3: MOT-V300, MOT-V400, MOT-V500, MOT-V525M, MOT-V600; M4: MOT-C650; M5: MOT-V3; M6: MOT-E398; M7: MOT-T720, MOT-T722; Sony Ericsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; Sagem - G1: MYX5-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGHC100; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X480; A5: SGH-X450; A7: SGH-E700; A8: SGH-E800, E820; LG - L1: LG-C3310; L2: LG-B2050; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX3

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FXYP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FXYP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FXYP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonie, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avardis. Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

flirt na żywo!
Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Myślisz, że pokazałam dużo? Zobacz moje zaufanie, a udowodnię Ci, jak bardzo się mylisz. Przekonaj się, że czasem warto popełnić błąd...
GAGA.FXY pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Marzę, żebyś razem ze mną dał się ponieść wyobraźni. Liczę na Twoją pomysłowość. Nie będziesz żałował.
JAGODA.FXY pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Może poszukasz ze mną muszelek? Mogę wskazać Ci miejsce, gdzie znajdziesz jedną z najcudowniejszych. Będę Twoim przewodnikiem.
DARIA.FXY pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

PRODUCENT: ALTAR INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.UFO-AFTERLIGHT.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 03/2007

GEM | NAJOSTATNIEJSIEJSZE STARCIE

UFO AFTERLIGHT

Niewiele tytułów w historii gier komputerowych powraca na łamach prasy branżowej równie często jak UFO: Enemy Unknown (a.k.a. X-COM: UFO Defence). Nic dziwnego jednak – wydane w 1993 roku UFO stanowi po dziś dzień niekwestionowany wzorzec hybrydy strategiczno-taktycznej.

Jest takim jednak nie dlatego, że w uznaniu zasług UFO jako gry znacznie wyprzedzającej swój czas nikt nie próbował zdyskontować tamtego sukcesu. Pozostaje nim, gdyż żaden z tych, którzy próbowali – licząc także jego formalne sequele, jak X-COM: Terror from the Deep czy X-COM: Apocalypse, nie zdołał nawet zbliżyć się do tamtego poziomu. Mimo to próby trwają – ostatnią ze znanych ludzkości zaś jest Afterlight – trzecia już część serii UFO czeskiego Altar Interactive. Ta, podobnie jak wcześniejsze, stara się skopiować tamtą niezwykłą formułę, tj. **połączyć skalę strategiczną i taktyczną w jedną całość**. W przeciwieństwie jednak do poprzedniczek czyni to z nieco większą swobodą i wdziękiem.

28 dni później

UFO: Afterlight to ciąg dalszy historii opowiedzianej w Aftermath i Aftershock, w Polsce wydanych jako Kolejne Starcie i Decydujące Starcie. W skrócie – ludzkość na krawędzi zagłady, ruch oporu zrodzony z desperacji, podbój kolejnych terytoriów, wyrównywanie szans poprzez wdrożenia projektów naukowych, powstrzymywanie biomasy, (z założenia) ugoda z najeźdźcą... W części drugiej i jakieś pół wieku po wydarzeniach z Kolejnego Starcia byliśmy zaś świadkami Decydującego starcia: schizmy wśród ocalałych, powrotu secesjonistów na Ziemię, ich zmagań z przedstawicielami ziemsko-nieziemskiej fauny i... frakcji mutantów zarządzających ludzką niegdyś planetą.

Misja na Marsa

W Afterlight (w Polsce wydane jako UFO: Afterlight: Bitwa o Marsa, dzięki czemu Cenega uniknęła odpowiedzi, co się dzieje, gdy Decydujące nie jest jednak decydujące) przychodzi nam opuścić wreszcie Ziemię i udać się – ponownie śladem UFO: Enemy Unknown – na Nową Ziemię, czyli starego Marsa. Właśnie tam znajduje się pierwsza kolonia ludzka – skutek dawnej ugody z Retikulanami, którzy pomogli rozpocząć terraforming czerwonej planety w błękitną. Niestety, proces ustał zupełnie wskutek interwencji, uwaga, „starożytnych Marsjan". Innymi słowy: los pierwszej kolonii pozaziemskiej znów w rękach głównego bohatera wszystkich poprzednich AfterStarć – twoich.

DOOM

UFO: Afterlight rozpoczyna się tak samo jak wszystkie gry UFO w historii – widokiem globu, którego centrum stanowić będzie jedna główna baza. Już samo to świadczy, że twórcy serii wyciągnęli wnioski z poprzednich gier, a uciążliwe rozwiązania – podział na cztery rodzaje placówek z Aftermath i rozczłonkowanie bazy z Aftershock – zostały zastąpione prostszymi. Nie oznacza to jednak wcale, że na Marsie jest łatwiej niż na Ziemi. Przeciwnie – tym razem jest trudniej niż zazwyczaj, gdyż **w przeciągu całej gry dysponujesz ograniczoną grupą specjalistów liczącą zaledwie kilkanaście głów. To zaś oznacza, że śmierć jednostki pozostawia lukę, której być może nie zdołasz nigdy wypełnić...**

To wciąż dobry sposób spędzania wolnego czasu.

Wodny świat

Nieco inaczej w Afterlight wygląda także kwestia podboju nowych terytoriów i nierozerwalnie związanych z nimi zasobów. Na Marsie cenne są nie tylko metale i chemikalia, ale także... woda, transportowana rurociągiem z lodowca na biegunie. W jego obronie toczyć będziesz niezliczone boje, ale problem dywersyfikacji źródeł wszystkich pozostałych powracać będzie w ciągu całej gry. To zaś dlatego, że tylko dzięki nim możliwe jest wdrażanie opracowanych uprzednio projektów naukowych, konstrukcja mechanoidów bojowych i innego uzbrojenia czy rozbudowa bazy. Warstwa strategiczna obejmuje także dyplomację ze współmieszkańcami Marsa, m.in. jednym ze starych znajomych.

Siedmiu wspaniałych

Warstwa taktyczna – jednostkowa – w Afterlight również nie odbiega od tego, do czego przyzwyczaiły nas Aftermath i zwłaszcza Aftershock. Jej najbardziej charakterystyczną cechą jest SAS (Simultanic Actions System) – **System Akcji Symultanicznych**, sprawdzony już w obu poprzednich częściach serii, SAS pozwala grać w czasie rzeczywistym, przy czym możliwe jest spauzowanie gry w dowolnym momencie i wprowadzenie dowolnych modyfikacji wcześniejszego planu. Możliwe jest więc, teoretycznie, rozegranie misji „na żywo", ale – jeśli pamięć Enemy Unknown jest zbyt silna – także w pociętej pauzami formie quasi-turówki. Uwaga jednak: taktyka grupy (do siedmiu osób) szybko przestaje się sprawdzać.

Transformers

Niestety, w czasie misji, które – nawiasem mówiąc – ponownie tworzone są losowo, co oznacza, że jedynym kryterium powodzenia jest 'kill 'em all!' – ujawnia się poważna w moim przekonaniu słabość Afterlight – i to nawet w stosunku do poprzednich gier serii. Myślę tu o **kreskówkowej bez mała konwencji grafiki, przez którą gra straciła swój pierwotny, bardzo specyficzny, przyciągająco-odpychający klimat** końca świata ludzi. Przez to Afterlight stał się interaktywnym komiksem, czymś w rodzaju Freedom Force vs. kosmici, w którym walczymy z transformerami. Zdaje się, że lepiej byłoby zmodernizować renderer (obecnie nawet HDR i fizyka), by jak w Enemy Unknown możliwe było niszczenie elementów planszy...

Autostopem przez galaktykę

Mimo to jednak UFO: Afterlight (czy jak chce Cenega: Bitwa o Marsa) **to wciąż dobry sposób spędzania wolnego czasu**. Jest zarazem bardziej kompleksowa pod względem treści i uproszczona – gdy uwzględniać formę (interfejs, symbolika itd.). Jednocześnie pozwala grać niemal tak jak niegdyś w Enemy Unknown – bez świadomości, że **swoboda jest tylko pozorna, a całość – jednak liniowa**.

Dla tych więc, którzy zagrywali się Aftermath i Aftershock i są przyzwyczajeni do banalno-frustrującego poziomu trudności gry – pozycja obowiązkowa. Innym zalecam cierpliwość – być może już wkrótce doniesienia o nowej grze X-COM przestaną być tylko pogłoskami... **[CDA]**

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- największa piaskownica świata: Mars terraforming
- brak swobodnej rekrutacji podkomendnych
- poziom trudności: banalny

- brak swobodnej rekrutacji podkomendnych
- komiksowa stylizacja
- poziom trudności: frustrujący

III edycja akcji

WEBSK@ SZKOŁA wystartowała!!!

2 marca ruszyła społeczność „łebskich dzieciaków". Wszystkie internetowe zio- male spotykający się w wirtualnym świecie, lubiący ciekawe wyzwania, chcący nawiązać nowe znajomości, żądni wiedzy lub chęt- ni się nią podzielić mogą wystukać na klawiatu- rze kompa: www.webska.org

„Webska" szkoła to wirtualny świat, którego mieszkańcami są młodzi internauci, to zaproszenie do aktywnego kreowania wir- tualnej rzeczywistości – komentowania, głosowania, udziału w konkursach, prezentowania swoich osiągnięć, wymiany doświad-

czeń. To zaproszenie dla już aktywnych „łebskich", ich znajomych, klas i szkół! Warto przekonać się, że www.webska.org to napraw- dę „łebski" świat!

Zapraszamy do pierwszego etapu konkursu wwwebsk@szkoła BLOG!
Na pewno każdy lubi opowiadać o sobie, swoich przeżyciach, zainteresowaniach, podróżach...Warto przestukać to na klawia- turę komputera i stworzyć własnego bloga.

Od marca do czerwca 2007 trwać będzie konkurs na najlepsze blogi tematyczne i najpopularniejszy (najczęściej odwiedzany przez internautów) blog.

Na autorów najlepszych blogów czekają kom- puterowe nagrody!

ZAPRASZAMY - WWW.WEBSKA.ORG

Informacje o kolejnych etapach konkursu już wkrótce!

PRODUCENT: TELLTALE GAMES
DYSTRYBUTOR: TELLTALE GAMES
CENA: 27 ZŁ
WWW.TELLTALEGAMES.COM/SAMANDMAX

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 03/2007 DVD 04/2007

HUT SĘDZIMIR | WSPOMINA DAWNE DZIEJE (W ODCINKACH)

SAM & MAX

Telltale Games nadal, zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, przypomina nam dwóch klasycznych bohaterów gier przygodowych – w odcinkach. Właśnie ukazały się drugi i trzeci epizod nowej serii Sam & Max!

Oznacza to, że połowa z sześciu planowanych odcinków ujrzała już światło dzienne i... jeszcze bardziej niż przy okazji recenzji pierwszej części nowych „Samów end Maksów" (przypomnijmy – miała ona tytuł Culture Shock i pisaliśmy o niej w numerze 01/07) **nie jestem w stanie zrozumieć, jak to się stało, że gra ta nie ukazała się „w całości", w ładnym pudełku** i na pachnącej jeszcze tłocznią płycie DVD (a nawet i CD – każda część to około 80 MB, sześć można by chyba pomieścić na jednym „cedeku"). Sens miałoby wydawanie w odcinkach przygód dwójki nietypowych detektywów, gdyby każdy kolejny epizod był zupełnie oddzielną kryminalną historyjką, pełną nowych gagów, postaci, lokacji.

Ściemnione epizody

Tymczasem zarówno w drugim, jak i trzecim epizodzie pojawiają się miejsca i osoby znane z Culture Shocka, co gorsza – powtarza się również część dialogów pary głównych bohaterów! **Wygląda to więc tak, jakby ktoś stworzył najpierw jedną grę, a potem podzielił ją na mniejsze fragmenty, by wyciągnąć więcej pieniędzy od graczy** – takim praktykom mówimy „nie"! Szkoda, bo fabuła obu nowych epizodów jest naprawdę wciągająca i cholernie zabawna (w nowych lokacjach) – jeśli jednak kosztuje tyle samo, co wypuszczona w ostatnich tygodniach minionego roku część pierwsza, dlaczego znów musimy odwiedzać biuro detektywów czy lokal wielorakiego przeznaczenia należący do Sybil?

Sam & Max w TV

W Situation: Comedy nieustająco zabawni Sam i Max zostają wezwani na plan programu telewizyjnego Myra!, którego prowadząca, Myra Stump, nie chce wypuścić ze studia publiczności. By uwolnić zakładników zwariowanej komputerowej wersji Ewy Drzyzgi, nasza dwójka będzie musiała sama wziąć udział w kilku telewizyjnych „szołach" – w jednym zdobędą kontrakt płytowy, popisując się wokalnymi talentami, w innym pokażą, jak przygotować pyszną potrawę lub wygrają milion dolarów w konkursie wiedzy (oczywiście oszukując, co jest nawiązaniem do słynnej afery związanej z programem 'Twenty One' przedstawionej w filmie 'Quiz Show'). Przy okazji oczywiście **wyśmiewają całą telewizyjną machinę i to naprawdę może bawić** – nawet jeśli kilka dowcipów jest zbyt przewidywalnych. Nie za bardzo przypadło mi też do gustu to, że **w rolę Maxa wcielił się w tej części inny aktor** (albo stary przeszedł mutację/cierpiał na fatalną grypę) – jego głos jest inny, wcale nie gorszy, ale zarówno oglądając kolejne odcinki tego samego serialu, jak i grając w kolejne epizody tej samej przygódki wolałbym jednak, by jej bohater mówił do mnie cały czas tak samo.

Mafio, drżyj!

Trzeci epizod, opatrzony podtytułem The Mole, The Mob & The Meatball, to **starcie psa i królika z lokalną mafią**, której dowodzi Ted E. Bear, typek tyleż przerażający co zabawny – zajmuje się produkcją pluszowych misiów o mocy hipnotycznej. Tym razem obiektem żartów są najróżniejsze stereotypy dotyczące tego, jak wyobraża sobie zorganizowaną przestępczość i gangsterów przeciętny obywatel. Jeśli więc ktoś jest fanem Rodziny Soprano, na pewno będzie – by użyć wyświechtanego sformułowania – zrywał boki ze śmiechu. **W tym epizodzie wiele zagadek (lub żartów) wymaga wielokrotnego klikania tych samych przedmiotów** – w przypadku odgadywania tajnego hasła otwierającego drzwi do kryjówki mafii jest to zabawne, jednak biorąc pod uwagę, że spora część gry złożona jest z powtórek, takie rozwiązanie zwyczajnie denerwuje.

To, że Sam & Max powrócili, sprawiło mi wielką frajdę, pisałem o tym zresztą recenzując epizod numer jeden. Kolejne odcinki ich przygód jednak pokazują, że **scenarzyści i programiści z Telltale Games chcą wycisnąć zbyt wiele z tego pomysłu, jak najmniej się wysilając**, a to już może niepokoić. Jeśli sytuacja (powtórki lokacji i dialogów) nie zmieni się przy czwartym epizodzie, klasyczny tytuł może stracić swoją reputację. Po co więc brać się za jego odświeżanie, jeśli ma mu to przynieść taki los? |CDA|

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ✪ humor
- ✪ Sam & Max wciąż budzą sympatię
- ⊖ powtarzające się lokacje i teksty z innych epizodów...
- ⊖ biorąc pod uwagę zawartość epizodów – uciążliwy sposób dystrybucji i cena

PRODUCENT: MICROSOFT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.AGEOFEMPIRES3.COM

WIN XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | BLADA TWARZ DAĆ NAM SWOJĄ SKALPA

AGE of EMPIRES III The WarChiefs

Wódz Złamane Skrzydło zaciągnął się dymem z fajki i rozejrzał się po swoim tipi. Zatrzymał dłużej wzrok na dwóch białych siedzących naprzeciw, po czym odezwał się w języku alamakota (dialekt lakota).

– Hough, bladawe twarze.

– Witaj, wodzu Złamane Skrzydło. Jestem Jerry McDuck, a to jest Edgar van Kat – zaczął brodaty typ wyglądający jak przeciętny bohater plakatu z podpisem „Wanted Dead or Alive".

– Jesteśmy handlarzami i przybyliśmy tu zaoferować twojemu plemieniu nasze towary – szybko dodał Edgar van Kat.

– Woda ognista? – oczy siedzącego po prawicy wodza wojownika Dużego Sępa zaświeciły nadzieją.

– Nie – pokręcił przecząco głową McDuck.

– Broń? – zapytał bardziej pragmatycznie wódz Złamane Skrzydło.

– Też nie. To coś dużo lepszego. Coś, co sprawi, że niepotrzebna będzie wam whisky ani winchestery – odparł McDuck.

– Blade twarze mówić, co takiego lepszego jest od wody ognistej! – zaciekawił się wódz.

Edgar van Kat sięgnął do wielkiego worka i wyjął z niego niewielkich rozmiarów pudełko.

– To czarodziejskie pudełko zawiera wielką magię, wodzu – oznajmił van Kat. – To Age of Empires III: The WarChiefs. Dodatek do kultowej serii Ensemble Studios.

– Ach, Age of Empires! Znam, znam... ostatniej zimy, gdy śnieg skuł lodem jeziora, niedźwiedzie grizzly zapadły w sen zimowy, a bizony odeszły na południe, zagrywałem się w Age of Empires III – wyrzucił z siebie Złamane Skrzydło. – Mówcie, blade twarze, co nowego oferuje WarChiefs.

– Przede wszystkim tym razem nie występujemy w roli kolonizatorów, ale rdzennych mieszkańców Ameryki, broniąc jej przed najeźdźcami. W rezultacie pojawiły się trzy nowe nacje: Aztekowie, Siuksowie i Irokezi. Tradycyjnie każda z nich ma swoje silne strony, które przydają się w walce z kolonizatorami. Siuksowie mają mocną, szybką kawalerię. Irokezi wyspecjalizowali się w artylerii i oblężeniach fortów. I wreszcie siłą Azteków jest doskonała piechota.

– Ale nowe nacje to nie wszystko – wtrącił Jerry McDuck. – Jest kilka nowych budynków, z których najciekawiej wypada Palenisko. Wokół niego Indianie wykonują ceremonialne tańce, które przynoszą im korzyści. Na przykład taniec ostrzegawczy przywołuje dodatkowych wojowników, a taniec daru zwiększa zdobywane doświadczenie. Im więcej tańczących, tym szybciej taniec przynosi skutek.

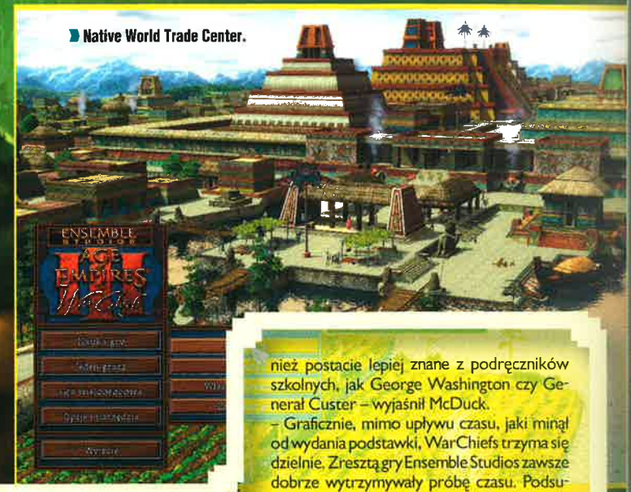
– Nowe nacje to także mnóstwo nowych jednostek. Irokezi dysponują jednostkami, takimi jak Jeździec Kanya, Miotacz Tomahawków i Aenna. Siuksowie opierają oczywiście swoją siłę na kawalerii, stąd Konny Topornik, Konny Strzelec, Konny Zbir. Aztekowie to między innymi Macehualtin, Jaguar-zwiadowca i Kojot-biegacz. Ale to nie wszystko, bowiem także europejskie narody, znane z podstawki, otrzymały nowe jednostki – dodał Edgar van Kat.

– A co z nowymi bohaterami? – nie wytrzymał wódz Złamane Skrzydło.

– Są, a jakże. Głównymi bohaterami są Nathaniel Black i Chayton Black, chociaż są również postacie lepiej znane z podręczników szkolnych, jak George Washington czy Generał Custer – wyjaśnił McDuck.

– Graficznie, mimo upływu czasu, jaki minął od wydania podstawki, WarChiefs trzyma się dzielnie. Zresztą gry Ensemble Studios zawsze dobrze wytrzymywały próbę czasu. Podsumowując jest to bardzo dobry dodatek, którego trzy nowe kampanie na pewno zapewnią fanom mnóstwo rozrywki. Zwłaszcza tym, którzy w młodości czytali książki chociażby Szklarskich czy Okonia. Brak tu może jakichś większych zmian w stosunku do AoE III, ale po co zmieniać coś doskonałego?

– Dobrze, Blade Twarze. Dajcie dwie kopie, dorzućcie pięć skrzynek wody ognistej oraz paciorki i wasze skalpy pozostaną nienaruszone. |CDA|



Trzy nowe kampanie na pewno zapewnią fanom mnóstwo rozrywki.

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ✪ 3 nowe nacje
- ✪ 3 nowe kampanie
- ✪ nowe jednostki i budynki
- ⊖ to tylko dodatek, bez wodotrysków

- PRODUCENT: STORMFRONT STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.ERAGONGAME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | KTOŚ TU SIĘ SPIESZYŁ...

Wydawanie gier spolszczonych w całości (czyli z dubbingiem) wiąże się zawsze ze sporym ryzykiem. Bo tu nie tylko można zebrać baty za marne tłumaczenie i literówki, ale przede wszystkim za wynajęcie grupy partaczy, którzy zupełnie nieprzekonująco wcielą się w charyzmatycznych bohaterów.

Do BOR-u dostają się tylko najtwardsi.

W przypadku Eragona mamy do czynienia z **polonizacją dwojakiego rodzaju. To**, co najbardziej istotne, czyli gra właściwa (łącznie z cut-scenkami), pochwalić się może **polonizacją pełną**. Inna była zresztą wykluczona z dość prozaicznego powodu – braku możliwości wyświetlania napisów w trakcie rozgrywki (wszystko, co pojawia się na ekranie, dotyczy jedynie czysto technicznych spraw, czyli sterowania postacią, wykonywania ciosów etc.).

Gdy się człowiek spieszy, to się dalej cieszy

Wyjątkiem od tej reguły są **wszelkiej maści filmy zawarte w bonusach, bowiem w tym przypadku ograniczono się jedynie do polonizacji kinowej**. Co ciekawe i chyba dość zaskakujące, właśnie ta część wypadła najsłabiej. Oczywiście fajnie, że w ogóle pokuszono się o przygotowanie stosownych napisów, problem w tym, że mamy tu do czynienia z nagrywanymi na żywo wypowiedziami ludzi zaangażowanych w proces tworzenia gry, zaś mowa potoczna ma to do siebie, że często bywa nieprzemyślana i niespójna. Tak **więc** opracowując napisy należałoby odpowiednio ową gadkę „wygładzić", by nie wyglądała jak bełkot.

Nie chcę przez to powiedzieć, że zupełnie ten problem olano, ale **chwilami nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że tłumaczenie przygotowywano bez ładu i składu na żywca, byle tylko wyrobić się na czas zapowiedzianej premiery**. W tym przeświadczeniu utwierdziły mnie także liczne wpadki związane z ułożeniem tekstu na stronie. Coś tak prozaicznego jak przenoszenie wyrazu do następnego wiersza urasta tu do rangi gigantycznego problemu, który – co widać po licznych przykładach – kompletnie zlekceważono (np. „ś-rodowisko", „ś-rodka", a nawet „ż-e").

Dubbing poprawny, acz bez rewelacji

Na tle nieco chaotycznego tłumaczenia bonusów znacznie lepiej wypadła praca ekipy odpowiedzialnej za dubbing. I choć zabrakło znanych nazwisk, które uświetniłyby rodzime wydanie Eragona, nie ma się za bardzo czego (i przede wszystkim kogo) czepiać.

Z pewnością **najlepiej spisał się sam narrator**. Przyjemnie słucha się jego głosu, czuć też wyraźnie, że nie odbębnia fuchy na odczepnego. Nie znaczy to, rzecz jasna, że taki zarzut możemy postawić innym aktorom. Wręcz przeciwnie, **Brom czy Eragon czasem aż za bardzo wczuwają się w rolę, przez co ich kwestie miast powagi wywołują raczej uśmiech politowania**. Z drugiej strony, tematyka gry sprawia, że ta maniera, która w innej sytuacji mogłaby wydać się śmieszna, tutaj okazuje się jak najbardziej na miejscu.

Najpoważniejsza wpadka dotyczy samego nagrania voiceoverów. Niektóre z nich są względem pozostałych zdecydowanie za ciche, przez co w ogniu walki co rusz ulatują nam uwagi bohaterów. Nie to, by były jakoś szczególnie ważne czy ciekawe, ale skoro już są, chciałoby się je słyszeć. Nie pamiętam, by problem ten doskwierał przy okazji testowania anglojęzycznej wersji. Przy czym dodać trzeba, że przypadłość ta tyczy się tylko rozgrywki właściwej, bo już w przypadku samych przerywników filmowych wszystko gra jak należy.

Za dodatkowy minus można uznać ascetyzm rodzimego wydania. Nie wymagam cudów na kiju, ale za grę kosztującą 100 zł oczekiwałoby się czegoś więcej niż tylko marnej 12-stronicowej instrukcji dorzuconej do pudełka. Szczególnie po dystrybutorze, który przyzwyczaił nas do hojnie wyposażonych zestawów. **|CDA|**

OCENA 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ znośny dubbing
- ⊕ rażących wpadek brak
- ⊖ trochę „nieuczesanych" zdań w bonusach
- ⊖ problemy z przenoszeniem wyrazów
- ⊖ cicho nagrane voiceovery
- ⊖ jakość wydania/cena

OCENA GRY: 7+

4fun.tv PREZENTUJE:

KARTONY VOL. 5
PIESEK LESZEK I PRZYJACIELE

DVD JUŻ W SKLEPACH!!!

Na ANTENIE 4FUN.TV
CODZIENNIE GODZ. 15:00 I 20:00

WWW.4FUN.TV

PRODUCENT: PIXELCAGE GAMES
DYSTRYBUTOR: FROGSTER INTERACTIVE

WWW.PIXELCAGE.DE

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | REANIMACJA BEZ POWODZENIA

Długo się zastanawiałem nad tym, jak ugryźć ten tytuł, jaką ocenę wystawić, by była sprawiedliwa i w miarę adekwatna do tego, co otrzymujemy razem z płytką i z kiczowatym logo Switchfire.

SWITCHFIRE

Smg chciał tutaj napisać coś o symbolach fallicznych...

...a potem strzelił focha.

Mamy tu do czynienia z **próbą odświeżenia starego jak świat, a przy okazji chyba najbardziej trywialnego gatunku gier, jaki kiedykolwiek powstał**. Gracze starej daty pamiętają z pewnością absolutnego klasyka, jakim był River Raid, ewentualnie jedno z wielu podobnych „latadeł", które cieszyły się największym powodzeniem w złotych czasach salonów gier. Jeśli jednak era automatów na żetony jakoś cię ominęła, być może pamiętasz nieco uwspółcześnione produkcje tego typu, jak na przykład AirStrike 3D, Heli Heroes czy SWIV 3D.

Ale to już było...

Budżetówkę studia Pixelcage Games można wrzucić do tego samego wora. Akcję obserwujemy z góry, za pomocą strzałek sterujemy helikopterem, omijamy pociski wrażych jednostek i nie zwalniając palca ze spustu, walimy we wszystko, co się rusza. O resztę martwić się już nie trzeba, gdyż ekran sam przesuwa się do przodu. W każdej chwili może dołączyć do nas kumpel, który zasiada za sterami dżipa bądź łodzi (w przypadku misji rozgrywających się na wodzie). W trakcie zabawy zbieramy rozmaite power-upy, dzięki którym możemy siać ogniem we wszystkich możliwych kierunkach, wypuszczać salwy rakiet i ogólnie robić większe zamieszanie niż LePpeR w parlamencie. Nie mogło również zabraknąć charakterystycznych dla gier zręcznościowych bossów. Tutaj ktoś pokpił sprawę, bo **niemal wszystkie etapy kończą się starciem z tymi samymi maszynami (a dokładnie jedną z dwóch)**. Naprawdę nie dało się zaprojektować ich więcej? Zabrakło wyobraźni czy może chęci?

Save'a nie ma, otrzymujemy za to komplet kilku żywotów, a po straceniu całego zapasu pojawia się tablica, na której możemy uwiecznić wynik. Bo tak na dobrą sprawę właśnie o to w tych grach głównie chodziło – o bicie kolejnych rekordów. Bez fabularnej głębi, bez nowatorskich rozwiązań i w gruncie rzeczy bez większego sensu. Czy coś tak trywialnego ma szansę przyjąć się dziś? Po mojemu nie.

...i nie wróci więcej

Dlatego też jestem przeciwny odgrzebywaniu trupów (bez względu na to, czy mowa o kultowych tytułach, czy po prostu wymarłych już dziś gatunkach), bo na ogół więcej z tego szkody niż pożytku, a nic tak nie rozwiewa czaru wspomnień jak nieudolna próba wskrzeszenia tego, co powinno na wieki pozostać pogrzebane w naszych wspomnieniach. Wyjątki w rodzaju BreakQuesta twórczo rozwijającego ideę klasycznego Arkanoida można policzyć na palcach jednej ręki.

Niby jest oldschool pełnym pyskiem i odprężająca rozwałka w nieco uwspółcześnionej oprawie (choć bez wypalających oczy wodotrysków), ale co z tego, skoro **po prostu nie chce się człowiekowi marnować cennego czasu przy czymś tak prostackim**. I z pewnością nie jest to wina wieku, problem tkwi raczej w wymaganiach i oczekiwaniach dzisiejszego gracza.

W poszukiwaniu bezpowrotnie straconego czasu

Może właśnie dlatego żaden z **15 zaprojektowanych na jedno kopyto** etapów (jakieś półtorej do dwóch godzin gry) nie przypadł mi do gustu i z biedą zmordowałem wszystkie za jednym podejściem. Niestety twórcy najwyraźniej zapomnieli, że czasy River Raid już dawno za nami i dziś potrzeba czegoś więcej, by przyciągnąć do monitora na dłużej niż 5 minut.

Poziomu adrenaliny nie podniosły również końcowe levele, gdy na ekranie robił się taki kocioł, że wśród rozbłysków i wybuchów trudno mi było znaleźć nawet własny śmigłowiec. Tu zresztą wyłazi na wierzch największa wada tej produkcji, mianowicie **koszmarna optymalizacja silnika**. W gorących momentach animacja potrafiła spaść do poziomu 10 klatek na sekundę. Tja...i pomyśleć, że wymagania sprzętowe wydały mi się z początku zdrowo przesadzone.

Czy więc warto w to zainwestować więcej, niż wyniosłaby cena nośnika? Dla mnie sprawa jest prosta. Takie gierki nie mają prawa bytu w dzisiejszej rzeczywistości, a jeśli już powstają, powinny być dodawane jako bonus do proszku do prania czy paczki żelków. **[CDA]**

OCENA **2+**

GRYWALNOŚĆ: 2
VIDEO: 3
AUDIO: 3

PODSUMOWANIE

- ⊕ można powspominać stare czasy... tylko po co?
- ⊕ na 10 minut, nie więcej
- ⊖ 15 sztampowych misji
- ⊖ do przejścia w 1,5 godziny
- ⊖ fatalnie zoptymalizowany silnik
- ⊖ nuuuuuda

www.Spotler.pl
Odsłuchaj dzwonek zadzwoń pod numer 71402
TAPETY SMS na 7441
Wszyskie telefony z kolorowymi wyświetlaczami
DZWONKI SMS na 7441
Poli 7441 | Mono 7258 | Real 7641
TOP DZWONKI | HITY | DANCE | CLUB | HIP-HOP / ROCK / POP | INSTRUMENTY | FILMOWE
GRY SMS na 7940
RYS SMS na 7441
Kultowe teksty na Twoją komórkę!
Twój telefon musi obsługiwać dzwonki typu REAL
TAPETY SMS na 7140
PROMOCJA !!!
ANIMACJE/WYGASZACZE SMS na 7441
KONKURS! DO WYGRANIA 10 GIER
Wystarczy wysłać SMS o treści EMPIRE3 na 7140 i odpowiadać na pytania
Konkurs trwa od 02.03.2007 do 30.04.2007
Regulamin konkursu na www.spotler.pl
Gra twórcy serii Baldur's Gate oraz Neverwinter Nights
W sprzedaży już od 8 marca!
Aby pobrać TAPETĘ wyślij SMS na numer 7441, w treści wpisz kod elementu (np. WTT141). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. WTT14150798999...
Aby pobrać GRĘ JAVA wyślij SMS na numer 7940, w treści wpisz kod elementu dla Nokii, Siemensa, Motoroli, SonyEricssona (np GTT1231). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. Aby wysłać do znajomego (z wyjątkiem gier GAMELOFT) wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. GTT23150799...
Aby pobrać ANIM./WYGASZACZE wyślij SMS na numer 7441, w treści wpisz kod elementu (np KTT58. Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. KTT14150798999...
Aby pobrać DZWONEK POLIFONICZNY wyślij SMS na numer 7241, w treści wpisz kod elementu (np PTT12613. Dla Samsungu wpisz "STT" zamiast "PTT" w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. PTT3835078999...
Aby pobrać DZWONEK MONOFONICZNY wyślij SMS na numer 7258, w treści wpisz kod elementu (np. Nokii, Mitsubishi (np. MMTT15423. Dla Siemensa wpisz "S57" zamiast "MM" w kodzie. Dla Motoroli, Alcatela, Samsunga wpisz "SE" zamiast "MM" w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. MMTT15423507999...
Aby pobrać DZWONEK REAL wyślij SMS na numer 7641, w treści wpisz kod elementu (np. TTT14901. Twój telefon musi posiadać obsługę formatu WAP oraz obsługiwać dzwonki typu REAL (formaty: MP3, AWB, AMR, WAV, MMF).
Aby pobrać DZWONKI/ODGŁOSY wyślij SMS na numer 7441, w treści wpisz kod elementu (np. DTT15427). Twój telefon musi posiadać skonfigurowany WAP oraz obsługiwać dzwonki typu ODGŁOSY (formaty: MP3, AWB, AMR, WAV, MMF).
UWAGA! sprawdź w instrukcji lub u operatora jak ustawić dzwonki obsługiwane przez twój telefon!
Dostępność: Mv - Motorola V300, V400, V500, V600 M7 - Motorola T720, T720i, T722 S65 - SonyEricsson K500 S68 SonyEricsson T610, T628, T630, Z600 S67 - SonyEricsson K700i N60 - Nokia 3200, 3300, 3500, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250 N61 - Nokia 3650, 7650, N-Gage, 7600 N90 - Nokia 9210, 9210i N91 - Nokia 7700 N6600 - Nokia 6600 SX1 - Siemens SX1 S5x - Siemens M65, M50, S65, S55, S45 M5x - Siemens M65, MC60, SL55, C60 MTx - Siemens M750, C55, SL42, SL45, M50 E7x - Samsung E600, E700, E710, E720, E800 SCx - Samsung C100, S100, S200, S300, V200, X100
Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek politoniczny musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Wiecej szczegółów znajdziesz na www.spotler.
Operator, koszt dostępnej w sieciach EPIA, PLUS, ORANGE i HEYH! Polkomtel wysyłanie z numerem 7140 wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto), koszt wysłania SMS pod numer 7258 wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto), numer 7240 wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto), numer 7340 wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto), numer 7340 wynosi 3,66 zł brutto (3 zł netto), numer 7441 wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto), numer 7641 wynosi 7,32 zł brutto (6 zł netto), numer 7940 wynosi 10,98 zł brutto (9 zł netto). Regulamin serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl. Regulamin oraz na stronie WAP. Pod adresem www.spotler.pl znajdziesz FAQ, Forum, Ranking, Wyślanie sms-a oraz najczęściej zadawane pytania. Korzystanie z serwisu oznacza akceptację zasad korzystania z serwisu określonych w Regulaminie. Reklamacje: help@spotler.pl Jeśli masz problemy z pobraniem zamówionego dzwonka wyślij e-mail z dokładnym opisem problemu na adres help@spotler.pl lub zadzwoń pod numer 0-22 338-60-18 (od pon. do pt. w godz. od 12:00 do 17:00).
Aby pobrać GRĘ JAVA wyślij SMS na numer 7940, w treści wpisz kod elementu dla Nokii, Siemensa, Motoroli, SonyEricssona (np GTT1231). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. Aby wysłać do znajomego (z wyjątkiem gier GAMELOFT) wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. GTT23150799...
Gry dostępne na wszystkie telefony obsługujące gry Java:
Alcatel, BenQ, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Samsung (z wyjątkiem modelu E250), Siemens (z wyjątkiem modelu C81), Sony Ericsson (z wyjątkiem modelu K200i), Sagem (z wyjątkiem modelu 400x i 600x)
3067 - © 2006 Sony Pictures Animation, Inc. 3051 - © 2005 Marathon - Mystery Animation Inc. All rights reserved.
MAPA w KOMÓRCE SMS na 7940
Dostępność: N30/N40/N50/N6600/S5x SE5/SE6/SE7/MT/Mv/E7x/SCx/MTx/M5x.

PRODUCENT: SIERRA ENT.
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
WWW.SWAT4.COM

AMORPHIS | SWAT SAGA

SWAT

Gry FPS można podzielić na dwa rodzaje. Takie, w których wyniki zależą od zręczności gracza i jego celności, oraz takie, w których liczy się planowanie akcji, a nie ona sama.

Tę drugą kategorię reprezentują taktyczne FPS-y, czyli gry takie jak Rainbow Six (...nie myślę tu o Lockdownie), Ghost Recon czy SWAT. Ta ostatnia seria przeszła w swojej historii niemałą ewolucję. Większość osób kojarzy ją najpewniej z częścią czwartą bądź trzecią (która zresztą została dodana do CDA w numerze 98), ale tak naprawdę pierwszy SWAT był... przygodówką.

SWAT 1 – interaktywny film halucynogenny (te kolory ścian!).

Filmowo

Cofnijmy się w czasie do roku 1995. **Na topie były gry interaktywne, w których głównym elementem były wstawki filmowe z żywymi aktorami.** Twórcy zachłysnęli się możliwościami, jakie dawała im pojemność płyt CD. Wykorzystywali ją głównie do upakowania na nich maksymalnie dużej liczby sekwencji filmowych. Prowadziło to czasem do sytuacji, w których gracz miał niewiele do roboty, a rozgrywka polegała głównie na oglądaniu kolejnych filmów. To właśnie w tym okresie powstały takie gry jak horror Phantasmagoria (7 płyt CD) czy kosmiczny symulator Wing Commander IV (6 CD). Tym samym nurtem poszli też developerzy z Sierra Entertainment, szykując kolejną odsłonę serii Police Quest.

Tak, tak. **Pierwszy Police Quest: SWAT był kontynuatorem tego osławionego cyklu przygodówek.** Konsultantem przy tworzeniu gry był Daryl F. Gates – były szef policji w Los Angeles i jeden z twórców formacji SWAT. Skupmy się jednak na samej rozgrywce. SWAT miał przedstawiać codzienne życie członków elitarnego oddziału antyterrorystycznego. W grze wcielaliśmy się w utalentowanego rekruta, który świeżo co został przyjęty w szeregi formacji, tak więc oprócz kolejnych akcji trzeba było brać udział w treningach na strzelnicy czy też zdobyć licencję strzelca wyborowego. W samej grze misje były... trzy. Rozgrywka polegała na podejmowaniu decyzji w odpowiednim momencie. Przykładowo: cały oddział wchodzi do domu. Dostajemy rozkaz sprawdzenia pokoju za pomocą lustra na wysięgniku. W tym momencie mogło nastąpić kilka sytuacji. A) W pokoju nie było nikogo, b) W pokoju jest podejrzany, ale nieuzbrojony, c) Widać podejrzanego, co gorsza – ma broń. W zależności od tego, co nastąpiło, należało podjąć odpowiednie działania – nawoływać do rzucenia broni, wejść do pomieszczenia, próbować nakłonić podejrzanego do poddania się. (Po każdym ruchu na monitorze pojawiała się krótka wstawka filmowa.) Każda akcja miała z góry zaplanowane działania, które trzeba było wykonać. W innym przypadku czekała nas śmierć lub ochrzan od przełożonego.

SWAT 3 – trójwymiarowo i taktycznie.

Pierwszy SWAT był pozycją średnią. Jak na tamte czasy **uwagę przykuwały filmy, w których brali udział żywi aktorzy, jednak sama rozgrywka była dość monotonna** i polegała głównie na nauczeniu się odpowiednich sekwencji działań.

Strategicznie

Trzy lata później w sprzedaży pojawia się Police Quest: SWAT 2. Twórcy **odeszli w niej od nurtu przygodowego i przygotowali graczom pozycję strategiczno-taktyczną.** Tytuł miał dwie kampanie – policyjną i przestępczą, a fabuła opowiadała o zmaganiach jednostki SWAT z organizacją terrorystyczną The Five Eyes. Sama rozgrywka przypominała trochę mechanizmy znane z Jagged Aliance. Całą akcję obserwowaliśmy w rzucie izometrycznym. Niestety głównymi bolączkami SWAT 2 była mizerna sztuczna inteligencja oraz bardzo uciążliwy interfejs.

Taktycznie

Pomiędzy drugą a trzecią odsłoną serii minął zaledwie rok. Czasu niewiele, za to zmian od groma. Po pierwsze, gra straciła przedrostek Police Quest. Po drugie, zmieniona została całkowicie koncepcja rozgrywki. Można to też ująć w ten sposób, że **SWAT 3 jest wypadkową pierwszych dwóch części SWAT.** Z „jedynki" wzięto elementy działania według procedur, a z „dwójki" taktyczność. Trzecią zmianą jest wprowadzenie pełnego środowiska 3D. SWAT 3 to gra taktyczna, która przedstawia działania grupy specjalnej mającej zabezpieczyć obchody Światowego Dnia Pokoju i związanemu z nim podpisaniu traktatu o likwidacji arsenału nuklearnego na świecie. W grze wcielamy się w dowódcę pięcioosobowego oddziału, a do wykonania czeka na nas 13 różnych misji.

Całą akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, wydajemy rozkazy oraz raz na jakiś czas jesteśmy zmuszeni pociągnąć za spust. Jednym z najmocniejszych elementów całej zabawy jest niesłychany realizm. Tu jedna kula może zabić, a jeden nieprzemyślany ruch to fiasko całej akcji.

Grając w SWAT 3 należy pamiętać, że dowodzimy jednostką policyjną, czyli naszym zadaniem jest neutralizacja zagrożenia, a nie jego eliminacja. Jeśli to możliwe, w pierwszej kolejności powinniśmy nakłonić przestępcę do poddania się, a dopiero później zacząć strzelać – najlepiej tak, by nie zabić.

Trzecia część SWAT dała graczom bardzo duży wachlarz możliwości taktycznych. Po pierwsze, każde zadanie da się (teoretycznie) przejść w sposób cichy lub dynamiczny. Pierwsza taktyka to skryte otwieranie drzwi, tłumiki na broni i powolne oczyszczanie kolejnych pomieszczeń. Druga to akcje w stylu filmów sensacyjnych. Wysadzanie drzwi, wrzucanie granatów ogłuszających i działanie mające na celu sparaliżowanie działań przeciwnika. SWAT 3 to jedna z najlepszych gier taktycznych, z jakimi miałem styczność.

Quo vadis, taktyko?

Współcześnie dobrej gry taktycznej ze świecą szukać. Zawiodła seria Rainbow Six, choć honoru odrobinę broni najnowszy Vegas. SWAT 4 niestety nie był już tak rozbudowanym taktycznym shooterem jak „trójka", acz nadal diablo grywalnym (misja w siedzibie sekty lub domu psychopaty to majstersztyk!). Jak widać, pójście w kierunku uproszczeń to najszybsza droga do komercyjnego sukcesu. Ale na szczęście można przecież powrócić do SWAT 3... |CDA|

Gry Wiecznie Żywe
Super konkurs!

Do wygrania:

Monitor 17" LCD BenQ FP71G+
Monitor zapewni każdemu najlepszą jasność, kolor, stylowy wygląd oraz bardzo dobre osiągi. Dostarczając niesamowitą czystość obrazu wraz z wysokim kontrastem oraz z czasem reakcji 8 ms spełni oczekiwania każdego gracza!

5 myszy optycznych BenQ N300

10 zestawów gier z serii Extra Klasyka Gier Komputerowych next

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Jaki podtytuł nosi dodatek do gry SWAT4?
A. Syndykat
B. Konsorcjum Zbrodni
C. Powrót Pasera

Odpowiedź wpisz wg. schematu: CA.XK.X gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 17 kwietnia 2007 r.

Sponsorami nagród są:
BenQ CDPROJEKT gram.pl

Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni – w miesiącu poprzedzającym wysyłkę tego numeru CD-Action do drukarni w Stanach Zjednoczonych sprzedało się więcej egzemplarzy Wii niż Xboxa 360 czy PlayStation 3. Brawo, Nintendo! U nas jednak wciąż rządzą gry na konsole Sony...

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

•Zaczyna się marketingowa machina towarzysząca premierze GTA IV. Ruszyła strona internetowa gry (znaleźć ją można pod adresem http://www.rockstargames.com/IV/), podano również datę opublikowania pierwszego trailera – ma to nastąpić 29 marca 2007 roku. Przypominamy – gra ukaże się w październiku tego roku (najprawdopodobniej 16 w USA i 19 w Europie) równolegle na PS3 i X360.

• Activision zapowiedział wydanie gry Enemy Territory: Quake Wars, dotąd planowanej tylko na PC, również na PS3 i X360. Gra ukaże się najprawdopodobniej wkrótce po wersji PC, wszystkie trzy powinny trafić do sklepów jeszcze w tym roku.

CHCEMY TO NA PC!

GTA: Vice City Stories

Vice City Stories to druga po Liberty City Stories, poboczna gra z serii GTA wydana najpierw na PSP, a potem przeniesiona na PS2. Fabularnie mniej rozbudowana niż jej duzi kuzyni (np. San Andreas), ale i tak bardzo grywalna, więc nie możemy zrozumieć, dlaczego posiadacze komputerów mieliby zostać pozbawieni przyjemności pobawienia się nią.

Warto zagrać

Final Fantasy XII

Podobnych superprodukcji wiele już na PlayStation 2 nie będzie – dobrze jednak, że seria Final Fantasy żegna się z czarną skrzynką Sony takim dopracowanym i szalenie grywalnym tytułem. Najnowsza część słynnej sagi rządzi!

Akcja gry toczy się w świecie o nazwie Ivalice, który najwięksi fani serii znają ze strategii Final Fantasy Tactics (na PSX i GBA). Tutaj grupa awanturników dowodzona przez Vaana próbuje wyzwolić kraj o nazwie Dalmasca spod władzy Imperium Archadian. Oczywiście tyle wiemy na początku – potem fabuła wije się jak wąż, zdradza swoje zaskakujące sekrety, a przy okazji – jak zwykle w serii FF – mocno gra na emocjach. Historia opowiedziana tutaj jest naprawdę fascynująca – dla mnie wśród trzech najlepszych „fantazji", obok tych z numerami VII i X. Twórców FFXII pochwalić trzeba za odwagę – zrezygnowali z wielu rozwiązań kojarzonych dotąd z tym właśnie tytułem, a co za tym idzie, za całym gatunkiem japońskich konsolowych gier RPG. Największą nowością jest gambit system, używany podczas walki. Gambity to zestaw poleceń, które decydują o tym, jak kierowane przez gracza postacie zachowują się w trakcie walki. Lista dostępnych gambitów rośnie wraz z odkrywaniem gry, pod koniec można już tworzyć bardzo długie, złożone algorytmy działania (coś jak programowanie AI postaci), dzięki którym nawet w najbardziej skomplikowanych bitwach członkowie drużyny będą radzili sobie sami, bez ingerencji gracza. Nowinką jest też to, że w grze nie ma losowych pojedynków – każdego przeciwnika widać w świecie gry wcześniej, z wielu walk można w ten sposób zrezygnować.

Od FFVII seria ta kojarzona jest z efektowną oprawą graficzną i również jej najnowsza odsłona pod tym względem nie zawodzi. Wrażenie robią przede wszystkim prerenderowane animacje, ich jakość przewyższa nawet to, co znamy z obu kinowych filmów „Final Fantasy". Świetny jest również styl graficzny, który łączy elementy fantasy i science fiction w niezwykłej, fascynującej wizji świata Ivalice. Na forach internetowych poświęconych grze sporo jest fanów, według których to właśnie FFXII ma najładniejszy, najciekawszy graficznie świat spośród wszystkich części serii.

Mówiąc krótko – klasyk. PS2 żegna się z nami w wielkim stylu. ***[Hut]***

Inne, też fajne ;-)

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Hybryda platformówki i shootera, tym razem w wersji na PSP. Równie udana jak wydana w zeszłym roku „przenośna" gra o Daxterze, bardzo grywalna zarówno w trybie single, jak i w jednym z trybów multi. Ciekawostka – jest opcja tworzenia własnych map do gry w sieci!

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

Dungeon Siege – tyle że na PSP, a przy tym równie dobry jak PC-towe odsłony serii. Oferuje tę samą elastyczność w tworzeniu i rozwoju postaci, podobnie ekscytujące walki, a ponadto nieliniową fabułę, latające i pływające machiny bojowe, z których można korzystać, oraz pomysłowy tryb dla wielu graczy. Polecamy!

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Czytelnik Funny to dopiero potrafi latać! W opisywanym numer temu Flight of the Hamsters (cdaction.pl/?x=158) jego futrzaki przeleciały **1582 stopy**. Gratulujemy!

Sir Torpeda | Dziś dużo Polski!

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Dla miłośników strategii przygotowałem tym razem EKSTRAKĄSEK – po prostu grzech nie zagrać w Battle for Wesnoth. Jeśli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać na krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi być to gra freeware.

BATTLE FOR WESNOTH

Smoki, rycerze, magia – jest tu wszystko, czego prawdziwy wielbiciel fantasy mógłby zapragnąć. Jeśli zaś dodatkowo ta osoba lubi strategie turowe, będzie w siódmym niebie, gdyż Battle for Wesnoth to przedstawicielka właśnie tego gatunku gier komputerowych.

Pole bitwy oglądamy z lotu ptaka, podzielone jest ono na sześcioboki - heksy, tak jak w dobrych planszówkach. Ważne, by zwracać uwagę na typ terenu, po którym poruszają się jednostki – zależnie od żołnierza, może on czerpać różne korzyści lub być spowalniany przez wybór konkretnej marszruty. Niespotykanym rozwiązaniem jest fakt, że poszczególne tury nie obejmują tutaj dni czy tygodni, a pory doby. Ma to wpływ na zdolności bojowe walczących armii, gdyż jeśli ktoś jest potężny w pełnym słońcu, zwykle ulega znacznemu osłabieniu nocą.

Battle of Wesnoth od razu po ściągnięciu oferuje sześć kampanii oraz mapy do rozgrywki jedno- i wieloosobowej (zarówno w trybie hot-seat, jak i zabawie przez Internet) – jednak cały czas powstają nowe dodatki tworzone przez fanów.

Tak rozbudowany tytuł kiedyś mógłby być w pełni komercyjną produkcją, a dziś dostajemy go za darmo. Dodajmy, że całość dostępna jest w polskiej wersji językowej... No, po prostu grzech nie skorzystać.
http://cdaction.pl/?x=161

CHAOS FACTIONS

Niby tylko prosta gierka we flashu, a zabawy co niemiara! 15 poziomów, a na każdym jeden, unikalny przeciwnik. Gracz spotka m.in. ninję, kowboja, a nawet jednorękiego pirata, którego ulubionym słowem jest „argh!". I trzeba ich będzie spacyfikować wszelkimi dostępnymi metodami.

Chaos Factions to prosta gra zręcznościowa, która nie kładzie nacisku na hektolitry przelanej krwi. Zamiast tego autorzy postawili na dobry humor, przemyślane plansze i bronie pojawiające się co chwilę. Można więc włączyć to także młodszemu bratu albo siostrze.

Oprócz trybu „kampanii", w której odblokowujemy dodatkowe postacie oraz uzbrojenie, istnieje także tryb przetrwania (gracz ma parę żyć, a przeciwnicy pojawiają się w nieskończoność) oraz turnieju.

Cóż rzec? Po prostu polecam!
http://cdaction.pl/?x=164

SHOBALL 2

Oto polska gra, która jest połączeniem braku talentu plastycznego oraz wysokiej grywalności. Produkcja Kuby Mazurkiewicza majstersztykiem nie jest, ale do komputera przyciąga.

Sterujemy w niej niebieską kulką z karabinem maszynowym. Celem gracza jest każdorazowo wyeliminowanie wszystkiego, co rusza się po planszy. Ot, strzelić raz tu, raz tam i już – pomyślicie. Nic bardziej mylnego, do niektórych poziomów trzeba podejść i kilkanaście razy, aby rozgryźć, co należy zrobić w ciągu pierwszych paru sekund po ich rozpoczęciu.

Bawiłem się przy tym świetnie i nie przeszkadzała mi grafika na poziomie... no, właściwie to nie na poziomie. ;-) Gra ma niestety jeszcze jeden ogromny minus – powerupy są niemal bezużyteczne. Przydają się tylko czasami, a gdy już się chce ich użyć, zapasy bardzo szybko się kończą z powodu pewnego buga. Jednak pewnie już niedługo autor to naprawi.

Godła „Teraz Polska" by nie dostało, ale zagrać warto.
http://cdaction.pl/?x=162 (ściągajcie plik SHOBAL2najnowsza.rar)

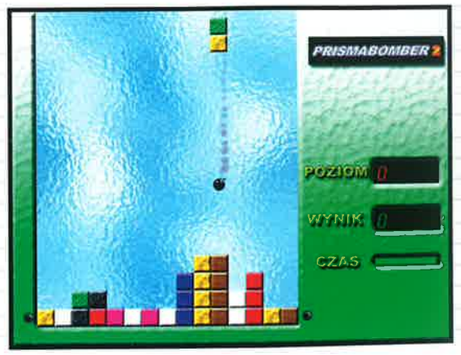
PRISMABOMBER 2

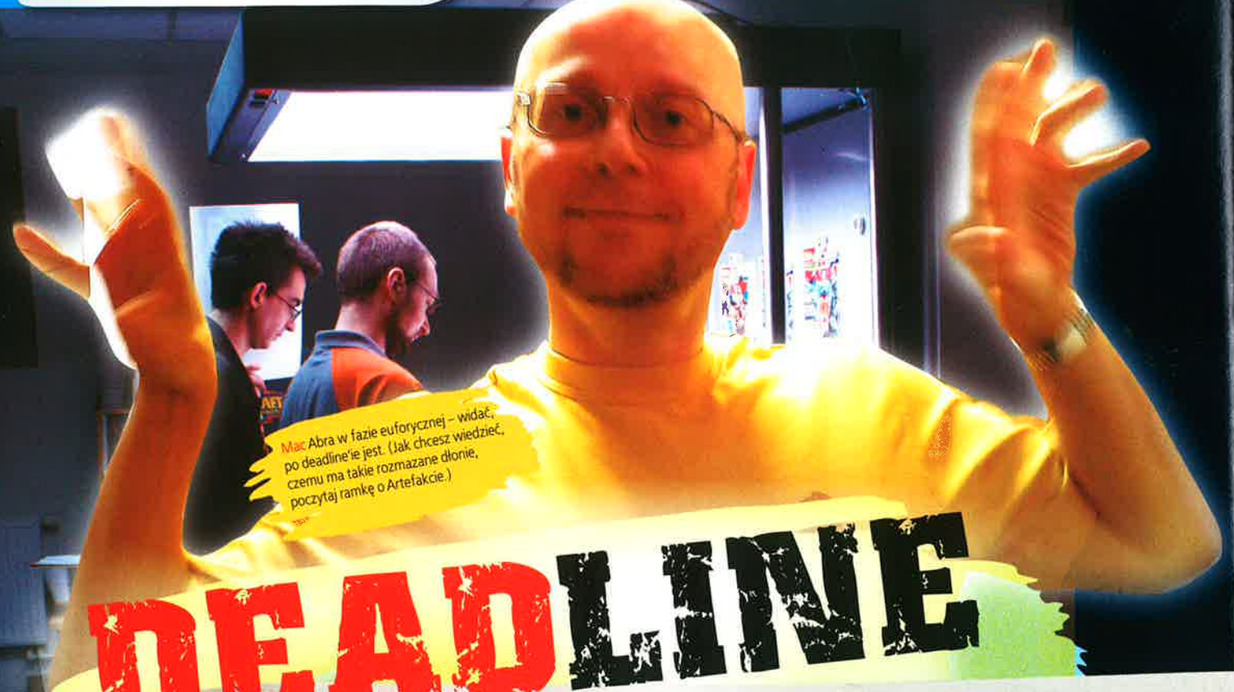
W bardzo dużym uproszczeniu – kolejny klon Tetrisa. Jednak w praktyce podobieństwa kończą się na wyglądzie planszy i spadających z góry klockach. Prismabomber to polska i wciągająca gra logiczna, napisana przez Krzysztofa Zagrajka.

Zadaniem gracza jest zrzucanie na (lub tuż obok) siebie kwadratów o tych samych kolorach. Takie grupowanie jednak nie zmniejszy ich liczby. Co jakiś czas dostajemy do dyspozycji bombę, która – wycelowana w wybraną barwę – powoduje zniknięcie wszystkich połączonych klocków. Im więcej punktów zdobywamy, tym mamy mniej czasu na namyślanie się, a gra robi się bardziej dynamiczna.

Udźwiękowienie nie jest niestety na najlepszym poziomie, jednak do zabawy wystarcza. W tle przygrywają różne znane kawałki wyciągnięte ze ścieżek dźwiękowych popularnych filmów, więc przy okazji można sobie pod nosem coś zanucić.

Najlepszy na przerwy w pracy...
http://cdaction.pl/?x=163





Mac Abra w fazie euforycznej – widać, po deadline'ie jest. (Jak chcesz wiedzieć, czemu ma takie rozmazane dłonie, poczytaj ramkę o Artefakcie.)

DEADLINE

SMUGGLER | ...ZDRADZA (PRAWIE) WSZYSTKO

Wielokrotnie tak w AR, jak i wstępniakach czy innych „okołoredakcyjnycyh" tekstach pojawiało się słowo 'deadline', wymawiane przy tym zwykle ze zgrozą. Postanowiłem przybliżyć wam, co się za nim kryje i czemu nas tak przeraża.

Co w ogóle oznacza to słowo? Zobaczcie – 'dead' + 'line', co można dość dosłownie przetłumaczyć jako *„linia śmierci"*. Ale tak naprawdę znaczy to *„nieprzekraczalny termin"*. A w naszym przypadku *„nieprzekraczalny termin oddania CDA do druku". [Tytułem wyjaśnienia: w redakcji przyjęło się określać mianem deadline'u nie tyle sam termin wysyłki, co cały tydzień wytężonej pracy, który ją poprzedza – przyp. CormaC]* Czemu to pojęcie budzi strach w redakcji? Powodów jest kilka. Oto te najważniejsze. Zacznijmy od tego, że my, w CDA, jesteśmy ostatnim ogniwem łańcucha tworzenia pisma. A to oznacza, że jeśli gdziekolwiek wcześniej nastąpił jakiś poślizg/opóźnienie – my będziemy to nadrabiać i my (jak się nie uda) za to oberwiemy.

Beata „Mimbla" Haratym zwana też „Żadnych Zdjęć, Smuggler!!!" z DTP i jej wypasiony panoramiczny monitor LCD.

Jak to rozumieć? Powiedzmy, że deadline mamy 10.04. A grę do recenzji mieliśmy otrzymać 1.04. Zatem mamy 10 dni na pogranie i napisanie recenzji. Luzik. Ale nagle coś tam po drodze zgrzyta, dystrybutor nawala, poczta nie dostarcza paczki... i powiedzmy, gra dochodzi 5.04. Albo 8.04. Albo i 12.04. Albo za miesiąc. I co wtedy?

Naturalnie jedna gra to nie problem, najwyżej w to miejsce wstawi się coś innego. Ale jak dotyczy to kilku gier? Albo gry, która ma być „siekierą" numeru? Albo materiałów na okładkę? Co wtedy? Mamy puścić pustą stronę (albo pięć) z napisem *„tu miał być świetny materiał, ale dystrybutor X nawalił, więc sorki, to nie nasza wina"*?

Zatem KAŻDY deadline to nerwówka, kombinowanie, nadrabianie i kalkulacje typu „jak program 36 godzin bez przerwy, a potem w 4 godziny napiszę recenzję, to jest szansa, że się uda". No dobra, troszkę przesadzam. Nie 36 godzin bez przerwy, ale 24 z przerwą na jedzenie i toaletę się zdarzało. A że jakoś nigdy nie widzieliście w CDA pustych stron – to jak widać, ZAWSZE się udaje jakoś sensownie zakombinować. Czasem kosztem skrócenia życia o parę miesięcy i garści wyrwanych włosów...

Qn'ik modli się, by owe widoczne pizze nie były tylko snem... Jak się bardzo wpatrzycie w fotkę, może znajdziecie i alkohochlika, którego również skusił zapach roztopionego sera i salami.

Nasz admin, Ghost. Pamiętacie jeszcze dowcip, jaka jest idealna dziewczyna informatyka? :)

DOWCIPY EGM

Jedną z redakcyjnych tradycji są wizyty EGM-a, który poza utylizacją gierkowych nadwyżek w redakcji zawodowo uprawia też opowiadanie dowcipów. Jako „bywszy" zawodowy wojskowy poczucie humoru ma jędrne, mięsiste, włochate i latające niczym piloci samolotów szturmowych – szybko, ostro i raczej nisko nad ziemią. (*) Powiemy tylko tyle – po usłyszeniu kilku dowcipów EGM-a spąsowiałby zawodowy kryminalista, aktywista LPR dostałby szoku, a zwolennik IV RP wyjąłby spod płaszcza shotguna i zaczął strzelać na oślep.

Charakterystyczna mina i gest – EGM opowiada „włochatą" anegdotę.

...Kto? JA?! W życiu!

Admin dowcip zdecydowanie zrozumiał.

Eld z trudem hamuje śmiech. Ale on ma tak zawsze po wypiciu... jogurtów.

Dan (fotograf sprzętowy, autor tekstów sprzętowych) też zrozumiał dowcip. Stąd widoczne zdegustowanie.

(*) Odróżnijmy tu zdecydowanie poczucie humoru EGM-a prezentowane w tekstach i w dowopach. To są dwie różne sprawy – coś jak strony Mocy, Dr Jekyll i Mr Hyde. EGM jest snobistycznym wręcz estetą w tekstach i ludycznym „hehaczem" w wersji live, co w niejasny sposób umie w harmonijny sposób połączyć.

Ktoś może powiedzieć – po przeczytaniu poprzedniego akapitu – *„no to wielkie »ale«, po prostu przełóżcie o parę dni termin wysłania pisma do druku"*. To prawie tak samo dobra rada jak „masz problemy z kasą? To traf 6 w totka". Sensowna – tyle że trudna do realizacji. Czemu? Bo drukarnia pracuje 24 h na dobę przez 7 dni w tygodniu (z krótkimi przerwami na konserwację maszyn). A kolejka do druku jest ustalona co do godziny zwykle na kilka tygodni\miesięcy naprzód!

Co zatem oznacza spóźnienie choćby o godzinę od daty wyznaczonej w deadline? Dwie sprawy: po pierwsze, **można zapłacić wysokie kary**, które wynoszą na przykład KILKA TYSIĘCY EURO ZA KAŻDĄ GODZINĘ SPÓŹNIENIA. Czemu? Bo taki jest koszt godziny pracy maszyn drukarskich – nie jest winą drukarni, że nie ma czego drukować, tylko naszą, zatem my ponosimy koszt pustego przebiegu maszyn. Policzcie sobie [24h x te kary] i już wiecie, że spóźnienie się z oddaniem materiałów choćby jeden dzień jest zdecydowanie złym pomysłem...

Myślicie jednak, że to najgorsze, co może spotkać nas i CDA? Otóż nie, ponieważ jest coś jeszcze gorszego – **wypadnięcie z kolejki do druku**. Jeśli spóźnienie jest większe, na maszyny wchodzi – zgodnie z grafikiem – kolejne pismo z wyznaczonej kolejki. A co ze spóźnialskim? A niech sobie czeka, aż coś się zwolni albo inny pechowiec się spóźni. Ile? Może być, że i 2 tygodnie! A wiecie, co to oznacza dla pisma, którego dany numer jest na rynku przez 4 tygodnie – te 2 tygodnie opóźnienia? Że sprzeda się tak o połowę gorzej niż to zaplanowano = bardzo duuuże straty. A za to redakcji na pewno nikt po głowie nie pogłaszcze. Chyba że toporkiem – tzn. głowy polecą...

Teraz jeszcze jedna rzecz, która „umila" nam życie w deadline – **reklamy**. Niby nic, a nie uwierzycie, jak to potrafi napsuć zdrowia. Nie to, że reklamy w ogóle w CDA są... To wnerwia raczej was. Nas dobija ich rozmieszczanie w piśmie. Bo reklamodawca, wedle zasady „płacę, więc wymagam" zwykle ma specjalne życzenia odnośnie własnych zamówień. Powiedzmy, takie *„nasze reklamy, 3 x 1 strona, muszą być umieszczone w tekstach tylko na prawych stronach, nie dalej niż do 65 strony. Do tego nie mogą być przedzielane reklamami innych firm. I nie mogą być na kolejnych rozkładówkach. A broń Boże, by przed nimi znalazła się reklama firmy Y"*. To takie całkiem standardowe życzenia, nie myślcie sobie, że goście tu nadmiernie świrują. A teraz wyobraźcie sobie, że musicie ułożyć takie „puzzle" składające się z 40 reklam jakichś 10

Nasz korektor, Damian Bednarek.

Allor Brodaty.

Ojciec Dyrektor (Wydawniczy) i jednocześnie Naczelny – Zibi Bański, zwany też Smugglerem (ale tylko przez słabo zorientowanych lub zawistników – Zibi).

Jacek Sawicki - DTP Boss.

Tej fotce radzimy przyjrzeć się bardzo uważnie, w dużym powiększeniu. Zobaczycie nie tylko pierwotną wersję okładki 03/07, ale też możecie znaleźć parę innych ciekawych rzeczy, jak będziecie czujni...

PODPARCIA

Pozornie prosty gest – podpórka głowy ręką. A popatrzcie, na jak wiele sposób można to uczynić i jak wiele mówi o podpórkowiczu.

Hut i podpórka symetryczna. Hut nawet teraz nie może się powstrzymać, by nie wyrobić 200% redakcyjnej normy – podpiera się oburęcznie. Dodatkowo wspomaga się telefonem, dzięki czemu może przy okazji prowadzić rozmowę – zatem 300% normy.

Grzechu vel JaS vel Jarex z DTP i podpórka typu „plaskacz". Wyraża chęć obicia po pysku autora tekstu, który nie wymógł na Blizzardzie 23 dodatkowych i ekskluzywnych artworków, zrzucił zaledwie nieciekawe 93 screeny (recenzja ma stronę...) i zupełnie niepotrzebnie dołączył do tego tekst, przez co znacząco utrudnił mu złożenie tejże strony.

CormaC z podpórką – tu są wątpliwości interpretacyjne: albo „powstrzymuje opad szczęki", albo „powstrzymuje ziewanie". Znając CormaCa i to, co wygaduje o poziomie niektórych tekstów, które musi czytać – zdecydowanie to drugie. *[No tak, nie można się podrapać, bo zaraz dorobią do tego ideologię ;-) – dop. CormaC]*

Qn'ik – wyrafinowana, intelektualna podpórka. Niemalże słychać ziewnięcie z francuskim ak'sentę na **koń**'CU.

Mac Abra w depresyjnej podpórce zwanej „skośna podwójna" – ani chybi deadline już jutro.

Gem ini zadumany.

Mike-L, sprzętowiec.

Allprowi zamontowaliśmy kibelek przy biurku, by nie musiał odrywać się od grania nawet w chwilach, gdy normalny człowiek ceni skupienie i prywatność...

różnych firm na tzw. szpiglu, czyli rozpisce (czyli drukowanej matrycy CDA, na której nanosi się każdą planowaną stronę).

Ale to jeszcze nic strasznego, po prostu kilka godzin kombinowania i już. Dym zaczyna się dopiero wtedy, gdy na parę dni przed końcem deadline'u, gdy już złożono tak z 80% tekstów, reklamodawcy nagle zmieniają zdanie (a skoro płacą, to mogą...). *„Zamiast 3 reklam na jedną stronę, chcemy 1 na 1 stronę i 4 x pół strony. I koniecznie powinny być te połówki pod rząd, na kolejnych rozkładówkach, nie dalej niż do 45 strony, a po nich ta na stronę"*. Trzeba wtedy słyszeć, co mówi Mac Abra, gdy cała misternie układana przez długie godziny rozpiska rozlatuje mu się nagle w drobny mak...

Ale to i tak nic, bo po paru godzinach dochodzi aneks *„nie mogą być koło siebie, a 2 x 0,5 koniecznie w zapowiedziach, ale nie w poziomie, tylko w pionie, a poza tym rezygnujemy z tej reklamy na 1 stronę, za to wrzucimy reklamę-rozkładówkę, nie dalej niż do 64 strony"*. Wtedy słychać już tylko głuche rytmiczne dudnienie – odpowiedzialny za rozpiskę wali głową w blat biurka... I po raz kolejny zaczyna układać szpigla. Wiedząc przy tym, że to i tak nie koniec. Nie pamiętam bowiem, by w czasie ostatnich 5 lat **jakikolwiek finalny szpigiel miał numer NIŻSZY niż 10**. A dodać należy, że kolejna wersja rozpiski powstaje dopiero wtedy, gdy wskutek koniecznych zmian spora część CDA zostaje wywrócona do góry nogami...

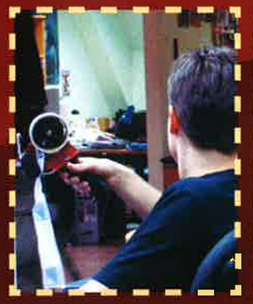
[Od Qn`ika: Nasz ukochany dział reklam potrafi znacznie więcej! Czasem – zwykle raz na rok – zdarza mi się być p.o. zastępcy redaktora naczelnego – w końcu Mac Abra też czasem musi iść na urlop. Gdy byłem postawiony po raz pierwszy w takiej sytuacji (czytaj: rzucony na bardzo głęboką wodę wypełnioną piraniami), świadomy mej „zieloności" dział reklam kiedyś kazał mi umieścić całostronicową reklamę na stronie – powiedzmy – 17. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdybym nie dostał wcześniej polecenia wrzucenia od 15 strony konsekutywnie (w bardziej ludzkim języku: obok siebie na kolejnych prawych stronach) dwóch półstronicówek. Może liczyli na to, że skoro młody i niedoświadczony, to nie wie, że się nie da umieścić na jednej stronie dwóch reklam – więc to zrobi?] A co to oznacza dla piszących teksty – np. ktoś nagle dowiaduje się, że tekst planowany pierwotnie na 4 strony, teraz ma napisać na 3 albo 3,5 albo 3,75 (albo skrócić już napisany tekst – bo tyle miejsca na niego jest. Albo DTP, że ma przerabiać już złożone strony... strasznie wtedy bluźnią). A naprawdę inaczej pisze się tekst na 3 i na 4 strony, to nie jest tak, że po prostu wywala się parę KB tekstu i po sprawie. Czasem oznacza to wręcz,

ARTEFAKT

Parę lat temu pisaliśmy o czakramach w redakcji, czyli miejscach, w których pulsuje mistyczna energia. Ludzie, to była ściema, bo nie byliśmy wówczas gotowi do wyznania prawdy. Nie ma żadnych czakramów. Tak naprawdę CDA zawdzięcza swój sukces magicznemu artefaktowi, obdarzającemu każdego, z kim się zetknie, nadnaturalną energią i możliwościami. Nie pytajcie, skąd go mamy, bo gdybyśmy mieli udzielić szczegółowych wyjaśnień, oskarżono by nas o propagowanie satanizmu. Jest, i już. Paru debilnych blond herosów w lśniących zbrojach usiłowało go zniszczyć, bełkocząc coś o questach, misji, ocaleniu świata itd., ale Wania potrafił przemówić im do zakutych łbów. (Pałowanie paladynów to jego hobby.)

A owym artefaktem jest – MAGICZNA METKOWNICA. Pozornie służy np. do zabezpieczania przesyłek z próbnymi wydrukami CDA. Ale to naturalnie ściema. Niepozorny wygląd sprawia, że żaden ze zwiedzających redakcję nigdy się nią nie zainteresował. I jego szczęście, bo dotknięcie jej jest ryzykowne... (Już nie wspominając o tym, że takiego osobnika musielibyśmy potem zabić, by się nie wygadał.)

1. Gem próbuje zwalczyć przemożną chęć dotknięcia artefaktu. Naturalnie równie dobrze mógłby próbować zatrzymać lawinę okrzykiem „stój!". Artefakt przyciąga bowiem ludzi jak tysiąctonowy magnes szpilkę...



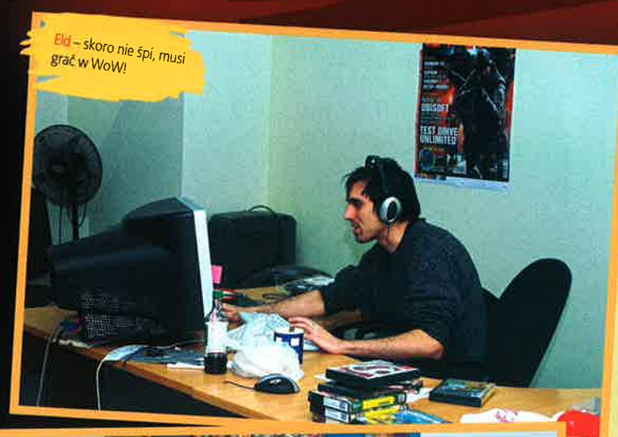
2. ...I jak widać, szybko przełamał opór Gema.

3. Na początku objawem jest euforia i poczucie wszechmocy. (Wystarczy samo przebywanie w jego pobliżu – widzicie artefakt w kadrze?)

4. W chwilę po dotknięciu metkownicy (widoczna, prawda?) Mac Abra demonstruje nowe supernaturalne możliwości, jakimi go obdarzyła: widzenie z zamkniętymi oczyma (tzw. X-ray sight) oraz poruszanie się z szybkością bliską prędkości światła. Telepatia i telekineza niestety na zdjęciu nie są widoczne. A pod sufitem lewituje niewidzialny Czarny Iwan. (Nikomu nie przeszkadzał. Agentowi X przeszkadzał.)

5. Niestety – coś za coś. Ogromna moc artefaktu (i to nie jest ta jasna Moc...) pozostawia piętno na tych, którzy zbyt długo pozostają w kontakcie z nim. Popatrzcie, co stało się z ręką Eida, w którą ten niebacznie podrapał się metkownicą... A brak włosów Mac Abry i Huta, chudość CormaCa, obsesja Qn'ika na punkcie „wiszących spójników" (*) – to myślicie, że skąd się wzięły, co? Strzeżcie się metkownicy!!!

(*) „Wiszący spójnik" to spójnik kończący linię tekstu – jest to usterka niedostrzegalna dla 99,9% czytelników CDA, ale Qn'ik potrafi odesłać do poprawki całą stronę, gdy dostrzeże jeden taki babolek. Nie pytajcie, co wówczas mówi DTP.



TO SIĘ ZDARZA TYLKO W DEADLINE

01. Nawala drukarka (ta od próbnych wydruków).
02. Wyłączają prąd.
03. Wyłączają prąd, w efekcie czego nawala drukarka.
04. Ktoś wali, przy wtórze przekleństw, lewym sierpowym w ekspres do kawy.
05. Ekspres do kawy robi kawopijcom poczwórne kombo: 1. Dolej wody. 2. Opróżnij pojemnik z fusami. 3. Brak kawy w zbiorniku. 4. Włącz tryb odkamieniania. (Dodajmy, że to ostatnie trwa ze 3 godziny...)
06. Mac Abra czytając wydruk NL dostaje histerycznej śmiechawki na dobre pięć minut. W tym czasie usiłując wyjaśnić, co go tak rozśmieszyło, próbuje przeczytać tekst w NL i popłakuje się przy tym ze śmiechu. Następnego dnia natomiast, już po deadline'ie, w ogóle nie mógł zrozumieć, co go tak wtedy rozbawiło. *(Tak było – NL 03/07 – tekst o tym, co się głupiego zrobiło przez sen – Mac Abra.)*
07. Smuggler z kolei dostał autentycznego ataku furii, gdy okazało się, że trzeci raz pod rząd dostarczono mu zamówione sushi bez specjalnych dodatków, bez których tego dania zjeść się nie da. *(To tak, jakby wam podano trzeci raz surowe frytki – Smg.)* Polecił i narobił takiego dymu w pobliskiej chińskiej knajpie, że go tam teraz nie chcą wpuszczać. *(Sam tam już nie chodzę, bo by mi pewnie pluli do potraw – Smg.)*
08. Na wychodzących przed godziną 20.00 patrzy się jak na zdrajców/wariatów/oszustów.
09. Gemini, mający w ostatnim dniu zrobić newsy i dostarczyć Bardzo Ważny Tekst, bez którego CDA nie może iść do druku, dzwoni, że jest w szpitalu z uwagi na atak ślepej kiszki. (Nie pytajcie, co się potem działo... Po prostu się te teksty zrobiło. *[To, „się zrobiło"... Będę żył krócej o rok przez ten stres, bo to mnie kopnął zaszczyt robienia newsów – przyp. CormaC]*)
10. Jedną z najbardziej wyrafinowanych intelektualnie zabaw jest obrzucanie się pustymi pudłami od pizzy.
11. Większość dialogów redakcyjnych to głównie rozmaite 'dirty words'.
12. I nikt się o to nie obraża, bo wiadomo – to tylko objaw deadline'u.
13. Wycieczka fanów oprowadzana jest po redakcji w góra 2 minuty, i to biegiem.

ANEKS: „...pizza! Przywieźli pizzę!!!" – hasło przerywające wszystkie kłótnie, dyskusje i pisanie tekstów na około kwadrans.

Czarny Iwan – ma taką skupioną minę, bo właśnie usiłuje przejść pierwszy etap My Little Pony Game.

Eugeniusz „Kaczmarski" Siekiera.

Pepin Krootki, wesołootki.

ROZ(G)RYWKI

Deadline to naturalnie ostry zapier...papier. Ale gdybyśmy tak jechali na maska przez cały tydzień, dawno już połowa nas miałaby zawał, a reszta tkwiła w wariatkowie. Czasem trzeba się oderwać od roboty choćby na 5 minut i wyładować agresję. W tym celu mamy specjalny kącik relaksacyjny (nie, to nie kibel.)

1. Składa się z konsoli Wii (czasem PS2 albo Xboxa), kilku padów, monitora, ściereczek do ocierania oplutego z emocji monitora oraz biurka noszącego widoczne ślady odreagowania (wyszczerbiony od uderzeń z piąchy blat – niektóre sznyty to zresztą ślady zębów).
2. Można odreagowywać w pojedynkę w mordobiciach. (CormaC)
3. Ale dorośli ludzie wolą to robić we dwoje. (PES 6 – CormaC & Qn'ik)
4. Jak widać, czasem nie ma to jak tete-a-tete w trójkącie. (Popatrzcie przy okazji, jakiego monitora chłopaki się dorobiły.)
5. Zresztą nawet relaks we dwójkę szokuje Dominikę (sekretariat), która nie przywykła do swobodnych, metroredakcyjnych obyczajów.
6. Naturalnie szefostwo nie zniża się do tak plebejskich form relaksu i woli arystokratycznego golfa. Nie dajcie się jednak nabrać – nawet nie wiecie, jak straszliwym orężem w rękach wkurzonych Naczelnych jest kij golfowy. Zmotywowany nim osobnik czasem szuka – ehm – piłeczek pod biurkiem i cienko przy tym śpiewa.

Niby dorośli ludzie, a zachowują się jak dzieci – porównują, czyj aparacik jest większy. (Qn'ik i CormaC)

Jedzie mi tu czołg? – JaS wyraża wątpliwości, czy sugestie CormaCa i Qn'ika odnośnie wyglądu składanej strony mają sens.

Możecie się śmiać – ale ta metoda oglądania stron CDA pozwala łatwiej wychwycić rozmaite byki.

Co robi ta ponura grupka? Właśnie wymyśla zabawne podpisy pod screeny na wyświetlonej stronie. Ciekawe, jak wy byście wyglądali po 16 godzinach takiej pracy?

EGM w napoleońskiej pozie (albo wyciąga flaszkę... coli).

że tekst trzeba napisać od nowa, bo np. forma „z pamiętnika bohatera" nijak się na 3 stronach nie zmieści i zamiast 'new journalism' trzeba zrobić zwykłą reckę. Albo że musi się znaleźć dodatkowo jeszcze jedna zapowiedź na półtora strony, bo zamiast reklamówki-rozkładówki na 2 strony jest w tym miejscu reklama na pół. (Czytaj: musisz to dodatkowo do jutra napisać, bierz się do roboty.) Młyn, młyn, młyn!!!

***

Zatem czym jest deadline dla redakcji? To około tygodnia nieustannej nerwówki, pracy od 8 rano do... aż się zrobi (co oznacza 12-14-xx-godzinny dzień pracy), podczas których często nie starcza czasu, by zjeść drugie śniadanie (a na obiad wcina się szybko zamówiony fastfood). Pracy, w której jedną ręką piszesz na kompie zaległy tekst, drugą nanosisz poprawki na gotowych już wydrukach, a trzecią testujesz demka (bo jest przecież deadline na Cover DVD, nieprawdaż – i to w tym samym czasie...). Dodatkowo przez telefon użerasz się o brakujące materiały z dystrybutorami, w sekretariacie czeka właśnie wycieczka fanów (bo akurat byli niedaleko i chcieliby zobaczyć, jak wygląda życie redakcji, a że przyjechali z miejscowości oddalonej o 500 km od Wrocka, nie mamy sumienia ich spławić), ekspres do kawy nawalił, toaleta się zatkała, a sieć właśnie padła i nie wiadomo, kiedy się podniesie. Nie ma wówczas mowy o urlopach, chorobach (chyba że tak jak Gem ostatnio jedziesz do szpitala na sygnale). Nie żeby ktoś zmuszał – ale po prostu wiemy, że nie wypada wtedy zostawić ekipy bez supportu.

Krótko mówiąc – deadline to taki stan wojenny, gdy prawa człowieka w redakcji zostają zawieszone (*), a my zamieniamy się w XXI-wieczne odpowiedniki rzymskich galerników podczas bitwy morskiej. **To nerwy, zmęczenie, adrenalina i jeszcze raz nerrrrwy!**

A gdy już wszystkie teksty/wydruki itd. o czasie (**) (co jeszcze dzień wcześniej wydawało się zupełnie niemożliwe) zostały wysłane do drukarni, gdy deadline'owy gwar nagle ustępuje miejsca niezwykłej ciszy, a my patrzymy po sobie z niemym zdziwieniem – że to już po wszystkim – pada tradycyjne podsumowanie wygłaszane przez Mac Abrę cytującego dialog kończący film „Siedmiu samurajów" – *„znów się udało przeżyć..."*.

I naprawdę niewiele jest w tym przesady. Bo jesteśmy wówczas 'half-live, half-dead(line)'. |CDA|

(*) Inspektorów pracy i obrońcę uciśnionych Andrzeja L. uspokajamy, że nie czujemy się wyzyskiwani, bo są i bardzo luźne dni, więc ogólnie wychodzimy na swoje.

(**) Rekordem jest zwolnienie ostatnich materiałów do druku na KWADRANS przez końcowym terminem. Zwykle jednak udaje się nam to zrobić z większym marginesem bezpieczeństwa. Ale mierzony jest on bardziej w godzinach niż w dniach.

„Akwarium", czyli miejsce, w którym stoją specjalne drukarki do próbnych wydruków CDA tudzież miejsce zesłania dla podpadniętych.

FOTKI – UWAGI OGÓLNE

1. Wszystkie fotki, i to w pierwotnej (dużej!) rozdzielczości, znajdziecie w Bonusach. Ba, znajdziecie ich tam dużo więcej, jako że na łamach CDA zmieściła się tylko niewielka część tego, co przygotowałem.
2. Fotki pochodzą z kilku różnych deadline'ów.
3. Jakość niektórych z nich jest mizerna – ale fociłem różnym sprzętem, w różnych warunkach, czasem przy zdecydowanej niechęci fotografowanego. Zatem pełnią one rolę fotki dokumentalnej, a nie artystycznej, na zasadzie „lepszy rydz niż nic".

11 URODZINOWE

130 NAGRÓD DO WYGRANIA W WIELKIM URODZINOWYM KONKURSIE SMS! WSZYSTKIE W TWOIM ZASIĘGU!

Odpowiedz na pytanie konkursowe:
którą rocznicę obchodzi magazyn CD-Action?
A. 111
B. 11

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.CD.X,
gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 17 kwietnia 2007 r.

1x

Rower Kross SFX 500 z grupy ATB FULL

Kross SFX 500 to rower do jazdy po trudnej powierzchni – wyposażony w przednią i tylną amortyzację, z lekką aluminiową ramą i osprzętem Shimano – świetnie sprawdza się w pokonywaniu nawet dużych przeszkód, zapewniając pełnię przyjemności z jazdy.
www.kross.eu

1x

Głośniki Boynq

Sound2Go to podróżny głośnik do komputera zapewniający niewiarygodną jakość dźwięku. Nylonowy pokrowiec zabezpiecza głośnik przed mechanicznym uszkodzeniem podczas podróży.
www.boynq.pl

3x

Plecaki SKECHERS

Skechers Sport Bike to plecak o specjalnym podłużnym kształcie. Dzięki temu idealnie będzie przylegać do pleców podczas rowerowej przygody.

Skechers Sport to duża komora, w środku której zainstalowano małą kieszonkę, np. na pendrive'a. Tylna ścianka plecaka została wzmocniona tak, by jego zawartość nie uwierała podczas noszenia. Plecak ma również trzy kieszenie zewnętrzne – od frontu zmieścisz duże śniadanie, a w bocznych np. bidon z napojem energetyzującym czy zrolowany CD-Action.

Skechers to poręczny plecak nie tylko do szkoły.
www.skechers.pl

3x

GP – ładowarki

PowerBank Flip wyróżnia się awangardowym kształtem i lekkością, elegancką srebrno-szarą obudową. Jest przy tym szybki i bardzo funkcjonalny – jeden klik i już mamy w rękach pełne energii akumulatory, które zasilą nowoczesne urządzenia, takie jak zabawki, aparaty cyfrowe, latarki, bezprzewodowe klawiatury czy przenośne odtwarzacze typu walkman, discman.
www.gpbattery.pl

10x

Joypad Apollo GP-5222

Bezprzewodowy, ergonomicznie zaprojektowany pad o zasięgu ponad 6 m, wyposażony w automatyczny wyłącznik zasilania (oszczędność baterii), 2 gałki i 12 programowalnych przycisków (w tym 4 spusty) oraz wibracje. Gumowane uchwyty zapewniają przyjemne wielogodzinne użytkowanie.
www.apollomultimedia.eu

1x

Słuchawki Maxell HP-2000

Najwyższe parametry techniczne, pokryte złotem złącza jack i minijack zadowolą najwybredniejszych melomanów.
www.maxell.zibi.pl

10x

Słuchawek Nb 201

Słuchawki stereo na pałąku do noszenia na szyi. Idealne do sprzętu przenośnego, magnetowidów, odtwarzaczy MP3, MP4 i CD.
www.maxell.zibi.pl

11x

Koszulki z najnowszej kolekcji CD-ACTION

www.cdaction.pl

1x

Zasilacz EVER Silver

Zasilacze komputerowe EVER SILVER zapewniają niesłychanie cichą pracę przy jednoczesnym zachowaniu wydajnego chłodzenia i stabilności napięć.

1x

Kompaktowa ładowarka EVER E-700

Naładuje 4 akumulatory typu AA lub AAA w 30 min. Ładowarka ma system ochrony akumulatorów przed skutkami nadmiernego przeładowania oraz przegrzania się.
www.ever.com.pl

3x

Media-Tech CHASE BOOSTER MT176

Zaskakuje nie tylko efektownym wyglądem, ale również wysoką jakością wykonania i funkcjonalnością. Kierownicę można z powodzeniem używać w profesjonalnych grach samochodowych, a nawet w symulacjach lotniczych. Niebagatelne znaczenie ma krzyżak kierunkowy, dwanaście przycisków akcji, pokrętło czułości oraz dwa cyfrowe wioselka – elementy te w zupełności wystarczą do przyporządkowania wszystkich funkcji nawet w bardzo złożonych grach. Przeciwnicy automatycznych skrzyń biegów mogą korzystać z wygodnej dźwigni zamontowanej w podstawie.
www.media-tech.pl

10x

Eragon – film + kubek

ERAGON – przygodowy film fantasy dla młodzieży według zaskakująco popularnej powieści debiutanta Christophera Paoliniego – to historia tyleż współczesna, co ponadczasowa.
www.imperial.com.pl

40x

NWN 2

(20 czarnych i 20 białych)
Pełna polska wersja gry Neverwinter Nights 2 na płycie DVD, dodatkowa płyta Audio CD zawierająca 21 utworów z gry, 160 stronnicowa, drukowana instrukcja, drukowany, kolorowy poradnik, efektowne pudełko na grę z etui.
www.gram.pl

11x

Limitowana Edycja Kolekcjonerska Jade Empire SE

W zestawie: płyta DVD z grą Jade Empire SE w polskiej kinowej wersji językowej, dodatkowa płyta audio CD z soundtrackiem z gry, 5 unikalnych kart kolekcjonerskich, podkładka pod mysz, duży dwustronny plakat z postaciami z gry, oryginalny latawiec chiński do złożenia, całość w ekskluzywnym kolekcjonerskim opakowaniu.
www.gram.pl

5x

Sezon na Misia

Film od 17 kwietnia na DVD.
www.imperial.com.pl

3x

Koszulki Reebok

RBK RAGE to stylowa kolekcja stworzona z pasją, która w wysmakowany sposób łączy miejską stylistkę z elementami zaczerpniętymi z futbolu. Koszulki wykonane w technologii PlayDry, odpowiedzialnej za „zarządzanie" wilgocią, dzięki czemu twoje ciało nie będzie odczuwać zmęczenia. A specjalny panel umieszczony na tylnej części koszulki, wykonany z technologicznej siatki, ułatwi cyrkulację powietrza.
ww.rbk.com.pl

5x

Specjalne 2-dyskowe wydanie filmu Casino Royale

Od 23 marca na DVD.
www.imperial.com.pl

11x

Supreme Commander

W zestawie: płyta DVD z grą Supreme Commander w polskiej, kinowej wersji językowej, duża mapa z drzewkiem rozwoju jednostek, 3 oryginalne plakaty, przedstawiające każdą z frakcji, całość zapakowana w efektowne pudełko z klapką.
www.gram.pl

Fundatorami nagród w konkursach są: APOLLO boynq CDPROJEKT EVER SYSTEMY ZASILANIA GP KROSS media-tech SKECHERS maxell

PRENUMERATORZE!!! KONIECZNIE PRZECZYTAJ WSTĘPNIAK!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI

Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Ave!

Witamy i zapraszamy do wiosenno-urodzinowo-kwietniowej edycji Na Luzie. 4 strony pełne śmiechu!

Ech, ci gracze :)

Mój brat ma takie napady po grach – jak za długo w nie pogra. Motyw pierwszy: Cała sobotę i pół nocy grał w NfS: Underground, rano idziemy razem do kościoła, a on przystaje, rozgląda się w lewo, w prawo i mówi:
– Kurczę, jakoś wolno dziś wszystko się dzieje.

Motyw drugi: brat gra w Quaka II, cały tydzień prawie non stop. W końcu robi sobie przerwę i idziemy razem do baru na piwko, dochodzimy do drzwi baru, a on nagle zamiera w bezruchu i stoi tak 5 sekund, a później rusza. Pytam, co robi, co jest, a on na to:
– Nic – sejwowałem się.

* * *

Grałem ostatnio z kuzynem w jakiegoś Need for Speed. Dopiero zaczęliśmy, więc za bardzo jeszcze nie gramy na poziomie mistrzowskim (przyjeżdżamy zazwyczaj na końcu). Ostatnio jednak cud się zdarzył, gdyż kuzyn mój był na pierwszym miejscu! Wchodził w ostatni zakręt, gdy jakiś inny pojazd zepchnął go na bandę, przez co kuzynek spadł na 4. miejsce. Wstał i wychodzi z pokoju z wściekłą miną.
– Dokąd idziesz? – zapytałem z ciekawością.
– Po śrubokręt. Poprzebijam mu te pie***lone koła w tym j***nym aucie!!!

* * *

Podczas gry w CS jeden koleś malnął na ścianie spray logo – 4 panienki z wypiętymi ponętnie tyłeczkami. Cała drużyna Terro i CT w niebie, tylko 2 zostało (po jednym na drużynę). Kolega przelatuje obok wspomnianego spraya, przebiegł, zatrzymał się, odwrócił i podbiegł do niego, by sobie popatrzeć. W tym momencie dostał heada z AK-47.

* * *

Gram po raz pierwszy (!) w dość starą już grę Get Medieval. Na piątej planszy pojawia się boss – pająk, zajmujący połowę planszy. Odwzorowany ze wszystkimi paskudnymi szczegółami. A ja boję się pająków. Efekt? Kiedy doszłam do tego poziomu, na cały blok słychać było *„Jezu, Jezu, Jezu, Jezu, NIEEEEEEE!!!"* – fajnie to musiało brzmieć...

* * *

Kiedy gram w Need for Speed, przeważnie odchylam się na zakrętach (bumper cam przeważnie). Normalka. Ale kiedyś gdy grałem na kanapie, za mną siedziała moja matka. Mówiła coś do mnie i patrzyła na ekran. W pewnym momencie zamilkła, wstała i stwierdziła, że poczeka, aż skończę jechać, bo właśnie się zreflektowała, że odchyla się razem ze mną.

* * *

Za czasów Q3 można było sobie ustawić bajer, że pokazuje się nick przeciwnika na celowniku. Jak można było nie brechtać, kiedy widziało się gracza biegającego po mapach z nickiem: *szukam_mamy*.

* * *

Dawno temu pewna pani (w randze wicedyrektora), z którą miałem szczęście pracować, namiętnie grywała w jedną z odmian pinballa. Po dłuższym czasie grania doszła do jako takiej wprawy, ale pewnego dnia trafiła na sytuację, jakiej dotąd nie spotkała – kulka zawiesiła się gdzieś na planszy. Ponieważ sytuacja była nowa, a ja pracowałem tam jako „ten od komputerów", od razu zapytała, co ma zrobić. Oczywiście bez namysłu odpowiedziałem, że puknąć ręką w monitor, co też bez chwili zastanowienia uczyniła. Kulka oczywiście nie wróciła do gry, ale miny współpracowników – bezcenne.

Autentyczne nagłówki...
...z amerykańskiej prasy

Dobre rady na rozmowy kwalifikacyjne:
NIE...
...przychodź na rozmowę z dziećmi.
...przychodź na rozmowę z bronią.

Mapa pomaga w odnalezieniu miejsc.

Gumowa kobieta prawie nowa, użyta tylko 3 razy. 10 $

Szanse na odziedziczenie bezpłodności przez dzieci są niewielkie.

Czy istnieje ryzyko powodzi?
[podtytuł] Może tak, a może nie: eksperci mówią, że to zależy od pogody.

Rękawiczki z owczej skóry, oferujące niezrównane ciepło i miękkość!
Tekst: Lekkie, miękkie rękawiczki z owczej skóry oferują... (*blah, blah, blah*). Zapewniamy, iż żadna owca nie została zabita podczas produkcji tych rękawiczek.

Brytyjskie badania wykazały, że ruch się zmniejsza, gdy drogi są zamknięte.

Ścinanie trawników. Jeśli głosowałeś na Clintona, nie dzwoń.

[Dwa tytuły obok siebie]
1. Rodzina Clintonów wylądowała w Chinach.
2. Procent społeczeństwa amerykańskiego chorującego na syfilis spadł.

Autentyk

Kiedyś na imprezie w akademiku jedna z koleżanek padła jak zmięta stówka. Zawlekliśmy ją na łóżeczko, przykryliśmy kocykiem, co by jej zimno nie było – i balowaliśmy dalej. W pewnym momencie ta koleżanka siadła na łóżku, potoczyła dookoła nieprzytomnym wzrokiem i okropnie złym głosem stwierdziła: NIGDY WIĘCEJ KRASNOLUDA!! I padła z powrotem na łóżeczko. Początkowe oszołomienie jej niezwykłą deklaracją przemieniło się w megarotfl.

Inteligencja w grach

Marek Lenc

Dziwne teksty w prasie

Z kroniki policyjnej
• 17 września, godzina 8.40 rano, odgłosy wystrzałów były słyszane w rejonie pobliskiej strzelnicy.
• Biuro szeryfa wysłało odpowiedź do sądu w Cypress w sprawie raportu o kaczkach szalejących w okolicy. Oficerowie przeszukali teren i znaleźli tylko zrelaksowane kaczki.
• Podejrzany próbował pozbyć się broni użytej w zabójstwach, wyrzucając ją z mostu do rzeki, ale widocznie zapomniał, że rzeka zamarzła. Policja z Green Bay z łatwością znalazła broń na lodzie pod mostem.
• Zlikwidowanie ciężarówek wyeliminowałoby ryzyko wypadków z udziałem ciężarówek.

Jane Fonda radzi nastolatkom: *„Użyjcie głowy, by zapobiec ciąży"*.

Potrzeba wiele składników, by hamburger z Burger Kinga był wspaniały, ale: *„Tym tajemnym składnikiem są nasi ludzie"*.

Badania wykazują, że kierowcy, którzy chrapią, mają więcej wypadków.

Większa czcionka: Piękna choinka obsypana lampkami – wysokość 6 stóp.
Pod spodem: Nie zawiera lampek.

Robotnika boli noga po tym, jak dźwig zrzucił mu 400-kilową kulę wprost na głowę. – *Pewnie miał kask? :)*

Mężczyźni! Czy cierpicie z powodu bólów menstruacyjnych?

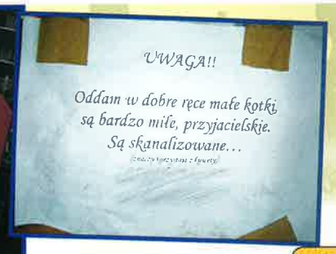
[Sprostowanie] Z powodu niedokładnych informacji otrzymanych od urzędnika sądowego, Diane K. Merchant, lat 38, została nieprawidłowo wymieniona w środowej gazecie jako osoba ukarana grzywną za uprawianie prostytucji. Prawdziwy powód, dla którego została ukarana grzywną, to niezatrzymanie się na przejeździe kolejowym. Serdecznie przepraszamy za wprowadzenie opinii publicznej w błąd.

Poszukiwany: reprezentant handlowy. Będzie się zajmował szukaniem nowych i penetracją istniejących klientów.

Oktoberfest po amerykańsku!
Oktoberfest, 9 września 2006 – bawarskie kiełbaski, kapusta, sałatka ziemniaczana. Autentyczne odszpuntowanie beczek, prawdziwy Niemiec wystawiony w gablocie!

Teksty na metkach

Na tajwańskim kocu – Nie używać w charakterze osłony w czasie tornada.
Na lusterkach montowanych na kaskach amerykańskich motocyklistów – Pamiętaj, że obiekty w lusterku są za tobą.
Na tajwańskim szamponie – Używać wielokrotnie, żeby odnieść poważne obrażenia.
Na nakrętce mlecznego napoju – Po otwarciu trzymać pionowo.
Na nowozelandzkim sprayu owadobójczym – Nietestowany na zwierzętach.
Na instrukcji obsługi amerykańskiego komputera – Żeby uniknąć uszkodzenia, pozwól, by karton nabrał temperaturę otoczenia przed jego otwarciem [*całkiem mądre, ale instrukcja była wewnątrz kartonu*].
Na japońskim produkcie używanym do usunięcia bolących hemoroidów – Połóż się na łóżku i włóż preparat powoli (jakbyś wkładał miecz do pochwy) w głąb odbytu. Podczas wkładania przez około 5 minut bądź cicho.
Na koreańskim nożu kuchennym – Uwaga! Trzymaj z dala od dzieci.
Na wyprodukowanych chińskich lampkach na choinkę – Do użycia tylko wewnątrz i na zewnątrz [*a da się używać gdzie indziej?*].
Na japońskim hermetycznie zapakowanej żywności – Nie używać do innych celów.
Na maszynie do szycia – Nie używać maszyny na ubraniach, które macie na sobie.
Na niektórych zapalniczkach jest nalepka z ostrzeżeniem – Nie używać w pobliżu twarzy.
Kiedyś używałem tabletek na astmę, na których było napisane – Mogą spowodować erekcję i nadmierny popęd seksualny [*to były niebieskie tabletki?*].
Na pewnej amerykańskiej mikrofalówce – Nie podgrzewać kota.
Na papierze toaletowym (*też za oceanem*) – Nie owijać wokół szyi.
Na lufie rewolweru – Warning! Bullets comes out this end! (*Uwaga! Kula wylatuje tym końcem!*).
W brytyjskim Tesco, na kartonie z mlekiem taki mniej więcej napis znalazłem – Uwaga! Może zawierać mleko.
Na jednym opakowaniu czopków – Spożywać doodbytnie.



Jakie największe głupstwo zrobiliście w dzieciństwie?

Rozsmarowałem własną kupę po dywanie.

Podrzuciłem kawał cegły obydwoma rączkami jak najmocniej do góry, a w sekundę później wszystko na chwilę pociemniało, ciekawe – dlaczego?

Jak jest to coś, co się obraca... Takie coś na 4 osoby, nie? To ja siadłem w środku, a ktoś ruszył i zaczęło się kręcić, ja straciłem równowagę i spadłem... A to się dalej kręciło nad moją głową... Niby spoko – ale na ch*** podniosłem głowę?! Au...

Jak miałem 7 lat, uwielbiałem przebiegać przez ulice (na wsi), szczególnie jak przejeżdżał jakiś samochód. No i raz tak przebiegłem, że cienias zatrzymał się 80 cm ode mnie...

Chcąc zdjąć sobie z szafki ciuchy, bo obecne miałem zabrudzone, zwaliłem ową szafkę na siebie. Bóg chciał, że przeżyłem, bo na łeb spadł mi róg szafki... rozwaliłem tylko wideo, szafkę i telewizor...

Zjechałem na rowerku z klatki schodowej i wylądowałem na kaloryferze. :/

Suszyłem sobie włosy (suszarką) w wannie (pełnej wody oczywiście).

Podpieprzałem psu parówki z miski.

Jak byłem naprawdę mały, w nocy się obudziłem i chciałem sikać, i wstałem, i chodziłem w koło pokoju (jak psychol), i siostra zobaczyła, i zawołała rodziców – wszyscy stali i wskazali mi drogę do kibla, a ja oczywiście zamiast do kibla, wlazłem obok do szafy (taka duża szafa była przy samych drzwiach od kibla) – i tam nasikałem. :))))))

Podobno było to tak, że mój brat (o 4 lata starszy ode mnie) przybiegł do mamy i nie mógł nic powiedzieć ze śmiechu... No to mama idzie za nim. Okazało się, że stałem na łóżku piętrowym na górze i beztrosko sikałem sobie przez sen na poduszkę, po czym położyłem się i poszedłem spać. :D

Po jakimś filmie karate chciałem sprawdzić swojego skilla w rozbijaniu twardych przedmiotów. Znalazłem sporą taflę lodu, podrzuciłem do góry i przyjąłem to na główkę. Tafla wytrzymała. Głowa jakoś też. Tylko świat nabrał takich zamazanych i okrągłych kształtów na jakiś czas. :]

Jak byłem jeszcze bardzo mały (może 3 lata), włożyłem rękę do magnetowidu i mi ją zassało. Nie mogłem wyjąć i darłem się na całe mieszkanie. Tata przyleciał i rozkręcił magnetowid.

To było jeszcze za czasów, kiedy obsługiwałem urządzenie zwane nocnikiem. Otóż pewnego razu (miałem ze 4 lata) przycisnęła mnie potrzeba. Załatwiłem, co trzeba, we wcześniej wspomnianym nocniku. Wstałem z niego i zauważyłem stojący obok odkurzacz...

Kiedy byłem mały, dostałem paczkę chipsów i uradowany, wyszedłem na dwór przez taras – był kilka metrów nad ziemią, a obok niego stała przenośna betoniarka. Zaciekawiony zacząłem grzebać w chipsach poszukując gratisu i szedłem dalej. Nagle niespodziewanie skończył się taras i spadłem głową na betoniarkę. Płacząc głośno... zbierałem chipsy. :)

Zjadłem psią karmę z miski (miałem ok. 2 lata).

Podpisałem się na Audi mojego Wujka (takie wielkie K Z) i powiedziałem, że to indyki. Nie uwierzyli.

Kiedyś zachciało mi się siku i miałem do wyrzucenia papierek do kosza. Jakoś tak wyszło, że papierek wyrzuciłem do kibla, a wysikałem się do kosza. ;)

Zjadałam ziemię i piasek, rzygałam po tym cały tydzień i od nowa, w ukryciu, by rodzice nie widzieli, znów jadłam. A potem znów tydzień wyjęty z życiorysu i tak do 10 roku życia...

Wsadziłam gwóźdź w gniazdko. Zjadłam garść trocin. W wieku 7 lat złamałam koledze nos prawym sierpowym. Podrzuciłam nauczycielce petardę „Big Jambo" pod nogi.

Wrzuciłem przez okno petardę do wózka z kilkumiesięcznym dzieckiem... Nigdy bardziej w życiu się nie bałem.

Jak miałem 6 lat, ściągnąłem bikini jakiejś 20-latce. Nigdy tego nie zapomnę.

Przeleciałem przez szklane drzwi, taki Matrix. :D Szkło wbite w ręce, ale bólu nie czułem (szok jakiś). :D

Bawiłem się gumą do żucia, przykleiłem sobie do moich długich włosów, a potem ze strachu przed mamą sam wziąłem nożyczki i obciąłem pół grzywki. Bardzo krzywo... 6 lat miałem.

Raz z kolegami (miałem może 6-7 lat) znaleźliśmy betoniarkę, bez obsługi – wzięliśmy beton, udaliśmy się w kierunku parkingu i „zamurowaliśmy" wydechy 3 samochodów. W podobnym wieku kolega na mnie napluł, w rewanżu dostał psią kupą prosto w twarz...

Podczas obiadu w przedszkolu zwróciłem wciskany mi na siłę krupnik, czym zapoczątkowałem reakcję łańcuchową. Na tyle spektakularną, że nie byłem już więcej zmuszany do jedzenia zupy.

Naczytawszy się Karola Maya, zrobiłem sobie w dzieciństwie łuk, całkiem niezły. Lecz drewniane, zaostrzone strzały szybko mi się znudziły – zamocowałem na ich końcach gwoździe dla zwiększenia atrakcyjności. Podczas testów nowego uzbrojenia wycelowałem w bawiącego się w piasku brata. Nie spodziewałem się, że mój łuk jest aż tak dobry. Brat pobiegł ze strzałą w nodze po pomoc, a ja spędziłem wieczór w terenie.

Chce mi się kupę, biegnę do klopa na złamanie karku, szybko podnoszę deskę... Niby wporzo, ale zapomniałem zdjąć spodnie...

Kiedyś odkurzając pokój postanowiłem przyłożyć sobie rurę do czoła na chwilę. Przez ponad tydzień miałem wielki czerwony ślad, na szczęście były ferie zimowe i mogłem siedzieć w domu.

W wieku 6 lat na własnych urodzinach za lizaki kazałem rozebrać się od pasa w dół moim gościom – i zrobili to. ;PP Dziewczyny pierwsze były chętne. ;P

Próbowałem zjeść wieszak zaczynając od haczyka... mało brakowało, bym przebił sobie policzek na wylot.

Mój kolega w podstawówce (5 klasa, więc już nie taki znowu mały) zamykał się w klasie na przerwie i lał do kwiatków – wszystkie padły.

Jak miałem z 10-11 lat, jeździłem do mojego wujka na wakacje. Jego żona była... złą kobietą była, i tyle. Ostatniego dnia przed wyjazdem chciałem się zemścić za wszystkie wyrządzone mi krzywdy, tak więc wziąłem kilka kaktusów i poturlałem je po prześcieradle po tej stronie łóżka, po której ona zawsze spala... Niestety nie wiem, czy plan się powiódł, ale z pomysłu jestem dumny do tej pory!

Ja z kumplami dla zabawy biegaliśmy i rzucaliśmy się na płot pod napięciem.

Bijatyki z bratem podczas grania we Wrestling na Pegazusie. Efekt: ja i on po rozciętym łuku brwiowym. Co ciekawe, nie wynikały one z fascynacji grą, a ze zwykłych kłótni. :)

Brzdącem będąc (2-3 lata) gryzłem wszystko, co wpadło mi w łapska... Raz pogryzłem bombkę (z choinki)... co ciekawe, nic sobie nie zrobiłem. Z tego nawyku wyszedłem dopiero po ugryzieniu klamki...

Morał: *Z tych wszystkich postów wynika, że średnia odporność na zniszczenie standardowego małolata jest dużo większa niż żołnierza jednostek specjalnych.*

Dziwności polskie

Czy wiecie, że np. motorniczy – według przepisów wewnętrznych ZKM – prawie nikogo z pasażerów oczekujących na przystanku nie powinien wpuścić do tramwaju ze względu na punkt w regulaminie, który mówi, że pasażer zobowiązany jest do zaznajomienia się z Regulaminem przed skorzystaniem z przejazdu środkami komunikacji miejskiej?

Na salcesonie o wspaniałej nazwie „Cwaniak Wojskowy" jest minimalna i maksymalna data przydatności do spożycia. Nie wiem, o co chodzi.

Instrukcja ppoż. na mojej uczelni:
Pkt 1. W razie zauważenia pożaru nie wzbudzać paniki.
Pkt 2. Krzyknąć „pali się!".
Spróbujcie wykonać oba punkty jednocześnie...

W naszej firmie, która jest firmą niemiecką, na jedynych drzwiach prowadzących do toalety jest napisane po polsku i po niemiecku „WC wejście". Po drugiej zaś stronie drzwi, ale tylko po polsku – „WC wyjście".

Cza[d/t]owe dialogi

(zaczerpnięte z bash.org.pl; pisownia bez zmian)

<boskar> Skumajcie, co znalazłem: *„Każdy inżynier wie, że matematyka jest jak kobieta – trzeba ją umieć wykorzystać, a nie zrozumieć".*

<Baniak> Kumpel we Wrocku po imprezie znalazł w kawalerce wózek z Tesco i do tej pory nie wie, jakim cudem... Tesco jest jakieś 5 kilometrów od niego... Teraz trzyma tam książki...

<Magda> Kto na ciebie czeka w łóżku?
<Wujek> Kinga.
<Magda> Jaka Kinga?
<Wujek> Książka Stephena Kinga.

<Strielka> A masz może jakieś filmy o prawach człowieka?
<Bubu> Piła 3.

<laska> Powiedziałam mu, żeby dał mi jakiś znak...
<qmpela> I co?
<laska> Kretyn przyniósł zakaz wjazdu...

<mat48> Yeah! 200 zł w jednym papierku dostałem.
<max> Ja ostatni raz tyle kasy na komunie widziałem.

<Kinciolka> Łukasz, a weź mi odpowiedz na takie jedno pytanie:
<Deep> Hm?
<Kinciolka> Czy ja jestem mocno zdeoralizowana?
<Deep> ;>
<Kinciolka> ...zdemoralizowana.*

<marecky> Najpierw było UB potem SB.
<mita> Taa, a teraz jest USB.

<WojtuniO> Internacjonalizm po dolnośląsku: POLACY kupujący NIEMIECKI spirytus u WIETNAMCZYKÓW po CZESKIEJ stronie granicy.

<data7> Znasz niemiecki?
<Pingwin> Tylko na tyle, żeby kazać jeńcowi podnieść ręce do góry.

<Goska> No i co tak zamilknąłeś.
<Fleass> Bo oglądam wypadek F1. Masakra. Jak wyskoczył...ając, jeszcze uderzył po drodze o drugiego, teraz leży w bezruchu...
<Gośka> No nie gadaj, a kto – mam nadzieję, że nie Kubica?!
<Fleass> Nie, ja mówię o tym, że mi klawisz F1 wypadł...

<Night> Strasznie mi z tego powodu wszystko jedno.

<begginer> Co to rotfl? To samo co rtfm?

<KriS-1990> Pewnie grasz tyle na OGAME, że nie wiesz, jaka jest teraz pora roku?
<Trepek> Zależy na jakiej planecie.

<jaszyn> Młody, oglądałeś film „Oszukać Przeznaczenie"?
<młodziak> Nom, oglądałem, dobry.
<jaszyn> Z lektorem?
<młodziak> Nie, z bratem.

<Majka> Miłych snów, śnij o mnie.
<Ziolopex> ...Zdecyduj się!

<Sliwek2002> Pewnie inteligentny musi być ten chłopak, skoro się z nim zadajesz. :)
<Sylwia> No pewnie, ja się zadaję tylko z inteligentnymi...
<Sliwek2002> No, w sumie miałem na myśli, że przeciwieństwa się przyciągają, ale oki.
<Sylwia> Dzienki.
<Sliwek2002> No właśnie... o tym mówię...

<the_ozyrys> Podobno najczęstszą przyczyną zgonów w Nowej Hucie jest zatrucie metalem – zazwyczaj jest to nóż w brzuchu...
<Kur> Dowcip byłby lepszy, gdyby zamiast metalu był jakiś pierwiastek, IMO.

<Neovigo> Podobno najczęstszą przyczyną zgonów w Nowej Hucie jest nadmiar żelaza w organizmie – zazwyczaj jest to nóż w brzuchu... Kur, w ten deseń?
<Kur> O ten właśnie mi chodziło. Tylko że jestem noga z chemii i nie wiem, czy w kopalniach można się zatruć żelazem.
<yAnZy> Kopalnia? W Nowej Hucie?
<Kur> I z geografii też...

<Martusia> Co to znaczy błędne odwzorowanie portu.
<[poLANka]_rimer> Statki mają wpływać od strony lądu.

<darq> ...
<tomek> ...
<darq> Tez jesteś w kropce i chcesz się odnaleźć?

<marx> Ojciec załatwił niezłe petardy.
<wodzu> Wgłuszająco-pouczające?
<marx> To też... ale sąsiadów utrzymujemy w przekonaniu, że był deszcz meteorytów.

<Komornik> Benzyna drożeje, gdyż z powodu podwyżki cen benzyny zdrożał jej transport.

<Rater> Polska nie zamyka rynku pracy dla nowych krajów Unii...
<Rater> A kto by chciał tu pracować?

<cat> Do domu nie dojechaliśmy, drzwi od malucha nam odpadły... Co za wstyd...

<roody> Co do kaca to jedno, co mogę powiedzieć dziś to to, że wyjątkowo mój komp działa szybciej niż mój mózg i stabilniej niż mój żołądek.

<polak> Nasz rząd powinien magazyny na gaz zbudować. Byśmy od rusków brali, a szwabom i innym sprzedawali 2 razy drożej. Bo tak przemycać w d**ie po trochu już się nie opłaca...

<nekkoru> Wiecie, ze pierwsza edycja Power Rangers była rasistowska? Żółta wojowniczka była Japonką, czarny wojownik był Murzynem, a czerwony miał indiańskie korzenie.
<randdolf> A niebieski?
<dopelfish^> Niebieski był smerfem.

SPIS RZECZY

Notebooki nie tylko dla graczy
Przenośne komputery tanieją, więc zyskują na popularności. Podpowiadamy, jak kupić dobrego notebooka – zaczynamy na **s. 122**

Newsy sprzętowe
Czyli najświeższe informacje dotyczące hardware'u. Szukaj na **s. 128**

Testy sprzętu
W tym numerze głośniki, kamery internetowe oraz pad z... wiatraczkiem. Testujemy od **s. 130**

Konfigurator
Jakie konfiguracje są w tym miesiącu najbardziej ekonomiczne? Sprawdź sam na **s. 136**

Trendy – Roboty
Czy zastąpią ludzi? Co potrafią dziś, a co nie będzie dla nich problemem za kilka lat? Odpowiadamy na **s. 138**

Zabawki na USB
Kochamy porty USB – dzięki nim łatwo podłączyć do komputera dowolny sprzęt. Nawet tak niepotrzebny jak ten ze **s. 140**

Nie daj się nabrać
Tym razem o pamięciach i zasilaczach. Bez sensu? A może jednak nie – patrz na **s. 144**

Notebooki
do grania... i nie tylko!

Maciej Lewczuk

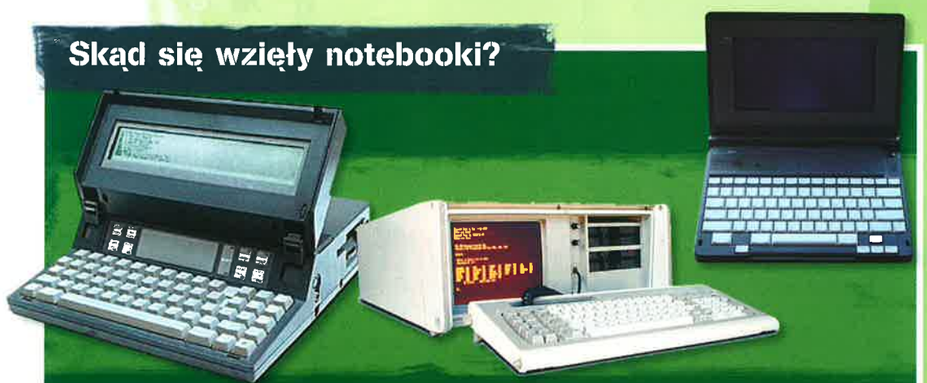
Komputery przenośne niedługo będą najczęściej kupowanymi urządzeniami klasy PC na świecie. Na razie palmę pierwszeństwa dzierżą jeszcze komputery biurkowe, ale... to tylko kwestia czasu.

Notebooki charakteryzują się już niemal takimi samymi możliwościami jak pecety, a są od nich mniejsze, zgrabniejsze, można je w większości bez problemów spakować do plecaka czy torby i wykorzystać w podróży tak do pracy, jak i rozrywki. W połączeniu z bezprzewodowym Internetem (WiFi, UMTS itp.) można na nich pracować niemal wszędzie.

Minusem tego typu maszyn jest bardzo mała podatność na wymianę komponentów. Zwykle można dołożyć jedynie pamięć lub zmienić dysk twardy, czasem też procesor. Inne podzespoły najczęściej są zintegrowane z płytą główną i obudową. Dlatego też musimy dość poważnie przemyśleć zakup notebooka, bowiem w pewnym sensie skazujemy się na tę samą konfigurację aż do zmiany na nowy model. O sprawach związanych z wyborem sprzętu przeczytacie w dalszej części tekstu.

Notebooki w większości zbudowane są bardzo podobnie. Obudowa dzieli się na dwie części. Jedna, zwana podstawą, zawiera gros elektroniki – płytę główną z wbudowaną kartą grafiki (może być też na wymiennym module MXM), podstawkę na procesory, pamięć, dysk twardy, napęd DVD (bywają już także Blu-ray czy HD DVD), czytniki kart pamięci, karty sieciowe, muzyczne, klawiaturę, a także inne dodatki. Druga część, potocznie zwana klapą, to zazwyczaj matryca LCD, a coraz częściej także kamera internetowa o rozdzielczości 1,3 Mpix, wystarczająca do rozmów wideo poprzez Internet.

Skąd się wzięły notebooki?



Pierwszym przenośnym pecetem był IBM Portable PC 5155, wprowadzony na rynek w 1984 roku. Kosztował 4225 $, wyglądał jak wielka walizka, ważył 13,5 kilograma i wymagał zewnętrznego zasilania. W przeciwieństwie do komputerów stacjonarnych można go było w miarę wygodnie przenosić, bo miał zintegrowany z obudową monitor o przekątnej 9 cali, mogący wyświetlać obraz w dwóch kolorach w rozdzielczości 640 x 200, oraz klawiaturę, która po złożeniu służyła za wieczko chroniące monitor i napędy dysków. Laptopy (w luźnym tłumaczeniu „leżące na kolanach") są już znacznie bliższe współczesnym notebookom. Co ciekawe, w wersji w miarę kompatybilnej z PC pojawiły się na rynku... wcześniej! Był to Gavilan SC przedstawiony w 1983. Kosztował 3995 $, ważył 4,5 kilo, miał wbudowaną baterię i wyświetlacz LCD (dwukolorowy, o rozdzielczości 400 x 64 piksele), a do tego składał się niemal jak dzisiejsze maszyny. Notebooki (od angielskiego „notatnik"), czyli komputery przenośne wielkości kartki A4, zostały przedstawione pod koniec roku 1988. Pierwszy model wprowadziła firma NEC pod nazwą UltraLite. Na początku komputery te były znacznie wolniejsze od laptopów, pierwsze modele nie miały też twardych dysków, które w tym czasie stały się już standardem w laptopach. Wraz z postępem techniki jednak pojawiały się coraz szybsze notebooki, kurczył się natomiast wybór laptopów, których obecnie już w zasadzie się nie spotyka, mimo że wiele najmocniejszych notebooków znacznie przekracza wymiary kartki A4 i do pracy w terenie się raczej nie nadaje...

Na tym ewolucja się nie zakończyła, bo są jeszcze choćby Tablet PC czy komputery Ultra Portable, ale to już temat na oddzielny artykuł.

PAMIĘĆ
Pamięć w notebookach znajduje się na specjalnych płytkach, które pasują niemal wyłącznie do komputerów przenośnych. Zazwyczaj są to moduły po 256, 512 MB i 1 GB. Często bywa tak, że tańsze wersje mają tylko jedno wolne złącze, przez co rozbudowa bywa kłopotliwa. Dobieranie parametrów kości odbywa się podobnie jak w przypadku biurkowych pecetów – trzeba dopasować szybkość, pojemność i rodzaj. Na szczęście część sklepów i serwisów przyjmuje stare moduły w rozliczeniu – przydają się one w rozbudowie starszych urządzeń, a gwarancję mają przeważnie wieczystą.

KLAWIATURA
Musimy do niej przywyknąć, przesiadając się ze standardowej, której do tej pory używaliśmy. Specyficzne ułożenie klawiszy kursora i bloku edycyjnego, często brak wydzielonego bloku numerycznego (choć coraz częściej jest montowany i to w pełnym wymiarze), klawisz [Fn] (funkcje dodatkowe) i inaczej ułożone klawisze [CTRL], [Windows] i [ALT] (właśnie przez obecność [Fn]). Do tego trochę inny skok przycisków, a także często podgrzewana część klawiatury – pod spodem zwykle znajduje się radiator procesora. W domu można podpiąć standardową klawiaturę, ale robi tak bardzo niewiele osób.

MATRYCA LCD
Ostatnio do łamusa przechodzą notebooki z matrycami o proporcjach 4:3. Najpopularniejsze są obecnie panoramiczne ekrany o rozdzielczości 1440 x 900 i 1280 x 800 punktów. Wszystko zależy od wielkości matrycy – przekątnej. Zdarzają się także przenośne komputery z wyświetlaczami o rozdzielczości 1680 x 1050.

PROCESOR
Procesor zwany przez wielu sercem komputera ma spore znaczenie w dwóch kwestiach. Pierwsza to oczywiście wydajność, ponieważ im szybszy układ, tym bardziej komfortowa praca z aplikacjami wymagającymi obliczeń – arkusze kalkulacyjne, przetwarzanie danych, w tym multimediów, a także gry. Drugą ważną kwestią jest jego energooszczędność, co producenci przewidzieli implementując specjalne technologie, które pozwalają na obniżanie taktowania procesora poprzez zmianę mnożnika zegara.

GRAFIKA
Za generowanie obrazu w większości popularnych i niezbyt drogich notebooków odpowiadają układy w pełni zintegrowane z chipsetami płyt głównych. Jednak jeśli nasze ambicje co do grafiki są wyższe, a na dodatek dysponujemy grubo wypchanym portfelem, można się pokusić o zakup komputera z jedną z szybszych kart graficznych znanych producentów (obecnie są to głównie ATI i Nvidia). Czy jest sens inwestować, by sensownie pograć na notebooku – przeczytacie w dalszej części tekstu.

GŁASKADEŁKO (TOUCHPAD)
Jako że zazwyczaj do notebooka nie zabieramy ze sobą myszki, producenci postanowili ją czymś zastąpić. Były już minijoysticki, kulki, ale najpopularniejszym manipulatorem zostało pole dotykowe (rodzaj tabletu) zwane popularnie głaskadełkiem. Rozpoznaje ono nie tylko ruchy palca (lub jeśli ktoś woli – rysika), ale także w ograniczonym zakresie siłę nacisku. Dzięki temu można dość precyzyjnie nawigować kursorem po ekranie, choć po przesiadce ze standardowej myszki trzeba się przyzwyczaić. Zwykle znajdują się tam także klawisze odpowiadające prawemu i lewemu przyciskowi myszy, a także często wydzielone są pola pozwalające na przesuwanie ekranu w pionie i poziomie – zastępuje to rolkę z możliwością wychylania na boki. Podobnie jak w przypadku klawiatury, można podłączyć standardową lub specjalnie dostosowaną do notebooka myszkę i używać jej do pracy i zabawy.

DŹWIĘK
Zwykle układ dźwiękowy zintegrowany jest na płycie głównej. Niejednokrotnie jest on w stanie generować dość dobrej jakości dźwięk, lecz w większości przypadków możemy zapomnieć o przestrzenności. Zwykle w obudowie znajdują się dwa małe głośniczki, choć zdarzają się także konstrukcje z czterema małymi oraz niewielkim subwooferem. Gra to zwykle tak sobie i sporo osób korzysta po prostu ze słuchawek lub z zewnętrznych głośników. Jeśli notebook ma wbudowaną kamerę, zazwyczaj obok znajduje się także wbudowany mikrofon – pozwala na przesyłanie dźwięku zarówno przy wideokonferencjach, jak i poprzez komunikatory głosowe.

NAPĘDY
Dysk twardy to najczęściej 2,5-calowe urządzenie, które nie jest nadzwyczajnie szybkie i pojemne (zwykle od 60 do 200 GB), ale wystarczająco dobrze sprawuje się w przenośnym komputerze. Dodatkowe dyski, zamontowane w stosownych obudowach, można podłączać poprzez USB. Czytniki płyt to najczęściej nagrywarki DVD +/-RW, ale zdarzają się już pojedyncze urządzenia czytające format Blu-ray czy HD DVD. Napędy Combo, czyli czytnik DVD połączony z nagrywarką CD-RW, zdarzają się już tylko w starszych konstrukcjach. Pod tę kategorię można także podpiąć wszelkie czytniki kart pamięci, gdyż coraz więcej urządzeń ma wbudowane odpowiednie gniazda – najczęściej SD/MMC.

SIEĆ
Jak wspomniałem przy okazji opisywania złączy, notebooki zwykle mają wbudowany modem i kartę sieciową. Jednak to nie wszystkie możliwości łączenia się z siecią lub Internetem. Właściwie każdy komputer tego typu ma wbudowaną kartę WiFi umożliwiającą szybką łączność bezprzewodową, a dodatkowo moduł Bluetooth pozwala korzystać bez podłączania przewodów z drukarek, skanerów czy sieci Internet, łącząc się z nią poprzez telefon komórkowy.

ZŁĄCZA
Po bokach notebooka zazwyczaj umieszczonych jest sporo gniazd pozwalających na podłączanie rozmaitych urządzeń. Zwykle znajdziemy port sieciowy (LAN) oraz gniazdko na przewód telefoniczny (modem), wyjście na monitor (D-SUB a coraz częściej także DVI), porty USB (od 4 do 8), gniazda mini jack na słuchawki/głośniki i mikrofon zewnętrzny, FireWire, a także standardowe TV (S-Video) oraz HDMI (jeśli tylko jest tam czytnik Blu-ray lub HD DVD). Niejednokrotnie znajdziemy też gniazdo antenowe (wbudowany tuner TV cyfrowej oraz cyfrowego radia) oraz porty PC Card (PCMCIA, zwana popularnie „pcimcią").

KAMERA INTERNETOWA
Coraz częściej instalowana w obudowie ekranu. Niejednokrotnie umieszczona na ruchomym ramieniu lub obrotowej belce – dzięki temu można ją skierować jak obiektyw aparatu w kierunku, w którym patrzymy.

ZASILANIE
Z sieciowym zasilaniem nie ma problemu w domu, biurze, hotelu czy szkole. Co innego, gdy potrzebujemy komputera w samochodzie, pociągu czy samolocie. Notebooki wyposażone są w pojemne akumulatory, które zapewniają – w zależności od obciążenia – możliwość pracy od jednej do kilku godzin, bez konieczności ponownego ładowania. Przezorni użytkownicy zazwyczaj zaopatrują się w jeden lub kilka dodatkowych akumulatorów, co wydatnie przedłuża czas pracy w terenie. Zapowiadane od kilku lat ogniwa paliwowe ciągle nie są na tyle małe, wydajne i tanie, by producenci zaczęli z nich korzystać.

(Nie)obiektywny wybór notebooków

O notebookach na łamach CDA nie pisaliśmy dotąd zbyt wiele. Pora to naprawić. W niniejszym numerze prezentujemy, co i jak, a na dodatek za ile i czy to się opłaca...

Udało nam się zgromadzić w redakcji kilka przenośnych komputerów, które mają tę ważną cechę, że **zainstalowano w nich akceleratory 3D, dzięki którym da się nie tylko całkiem przyzwoicie pracować, ale przede wszystkim grać**. Wśród nich znajdują się maszyny z układami Nvidia GeForce Go 7400, 7600 i 7900, a także ATI Mobile Radeon X1600. Oczywiście, jak wiadomo, panele LCD mają swoją natywną rozdzielczość, dlatego też ciekawiło nas, jak komfortowo da się na nich grać. Prócz testów procesorów, dysków twardych i długości pracy po odłączeniu zasilania, wykonaliśmy testy grafiki kilkoma programami, jak i na kilku grach, korzystając z ich wewnętrznych benchmarków.

Okazuje się, że w zależności od układu graficznego oraz rozdzielczości matrycy **w nowych grach trzeba będzie ograniczyć rozdzielczość**, ponieważ akcelerator może nie poradzić sobie z generowaniem szczegółowego obrazu w natywnej dla matrycy wielkości. Na **szczęście skalowanie w notebookach jest rozwiązane o niebo lepiej niż w komputerach stacjonarnych** (mała plamka obrazu i cyfrowe połączenie karty z wyświetlaczem). Sprawdzaliśmy wydajność w rozdzielczości 1024 x 768 i jeśli to było możliwe, w rozdzielczości matrycy. W większości przypadków udało się uzyskać w miarę płynny obraz.

Poniżej znajdziecie charakterystykę kilku notebooków rekomendowanych graczom. Wśród nich są komputery tańsze i droższe, szybsze i wolniejsze. Jeśli ten wybór wam jednak nie odpowiada i szukacie innego, na kolejnych stronach zamieściliśmy poradnik, jak wybierać przenośny komputer, by nie wydać majątku, a skorzystać z opcji, na których najbardziej użytkownikowi zależy.

Acer Aspire 9515WSHi

Cena: 9750 zł
WWW: www.aristo.pl
Pamięć: 2 GB DDR2
Procesor: Intel Core Duo T2600 2,16 GHz
Grafika: Nvidia GeForce Go 7600
Matryca: 17" 1440 x 900 (Glare)
Napęd: HD DVD
Dysk twardy: 120 GB
Dodatkowe: wyjście HDMI (HD TV), głośniki 2.1, WiFi 802.11a/b/g, Bluetooth, kamera 1,3 Mpix, pilot na podczerwień
Waga: 3,98 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 319/582
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 96125/16621/19208/9333/5009/13326/7110/25518
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 53 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 38/30 FPS
Quake 4 (ultra quality 1024 x 768*): 90,5 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 2247/874/781/1757
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 2 godziny 31 minut

ASUS G2P

Cena: 8500 zł
WWW: www.toshiba.pl
Pamięć: 2 GB DDR 2
Procesor: Intel Core 2 Duo T7600 2,33 GHz
Grafika: ATI Mobile Radeon X1700
Matryca: 17" 1440 x 900 (Glare)
Napęd: DVD RW DL
Dysk twardy: 160 GB
Dodatkowe: Bluetooth, WiFi 802.11a/b/g, czytnik kart pamięci, wyświetlacz OLED (komunikaty, czas, dowolne teksty użytkownika), pełnowymiarowe klawisze
Waga: 4,4 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 385/704
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 78027/20705/21060/11022/5866/9582/3462/6330
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 39 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 42/31 FPS
Quake 4 (Ultra quality 1024x768*): 57,8 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 2135/788/880/987
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 2 godziny 1 minuta

LG W1 Pro

Cena: 6999 zł
WWW: www.lge.pl
Pamięć: 1 GB DDR2
Procesor: Intel Core 2 T7200 2 GHz
Grafika: ATI Mobility Radeon X1600
Matryca: 17" 1680 x 1050 (Glare, WSXGA+)
Napęd: GSA-4082N
Dysk twardy: Hitachi HTS541616J9SA00 150 GB
Dodatkowe: Pilot, Media Center, Bluetooth, WiFi 802.11a/b/g, tuner DVB-T, klawiatura numeryczna
Waga: 3,1 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 326/603
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 79940/17673/21565/9866/4628/10621/5516/10071
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 42 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 45/26 FPS
Quake 4 (Ultra quality 1024 x 768*): 69,5 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 1986/786/784/1761
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 2 godziny 7 minut

MSI M677

Cena: 4900 zł
WWW: www.msi-polska.pl
Pamięć: 1 GB DDR2
Procesor: AMD Turion 64 X2 Mobile TL-56 1,8 GHz
Grafika: Nvidia GeForce Go 7600
Matryca: 15,4" 1280 x 800
Napęd: HL-DT-ST DVDRAM GSA-T10N
Dysk twardy: FUJITSU MHV2120BH PL 120 GB
Dodatkowe: czytnik kart 4in1, WiFi 802.1b/g, Bluetooth, kryształy Svarovsky'ego wtopione wokół logo
Waga: 2,6 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 236/490
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 80848/13416/13910/8905/5108/12824/6647/19938
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 54 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 36/31 FPS
Quake 4 (Ultra quality 1024x768*): 84,2 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 2391/956/865/1338
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 1 godzina 22 minuty

Toshiba Satellite P100-324

Cena: ok. 7800 zł
WWW: www.toshiba.pl
Pamięć: 2 GB DDR2
Procesor: Intel Core 2 Duo T7400 2,16 GHz
Grafika: Nvidia GeForce Go 7900 512 MB DDR3
Matryca: 17" 1680 x 1050 (TruBrite)
Napęd: DVD Super Multi drive Double Layer
Dysk twardy: 200 GB
Dodatkowe: Bluetooth, WiFi 802.11a/b/g, Intel PRO/Wireless 3945, czytnik kart pamięci
Waga: 3,2 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 357/654
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 113144/19306/22717/10993/4813/14193/6313/34809
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 84 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 60/44 FPS
Quake 4 (Ultra quality 1024 x 768*): 136 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 3612/1406/1374/1863
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 1 godzina 20 minut

Aristo Vision 1275

Cena: 5488 zł
WWW: www.aristo.pl
Pamięć: 2 GB DDR2
Procesor: Intel Core 2 Duo T7200 2 GHz
Grafika: Nvidia GeForce Go 7600
Matryca: 17" 1440 x 900 (Glare)
Napęd: DVD-RW
Dysk twardy: 120 GB
Dodatkowe: głośniki 4.1
Waga: 3,2 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 330/603
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 90106/13135/15939/9963/4570/11588/5840/29071
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 52 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 44/33 FPS
Quake 4 (Ultra quality 1024 x 768*): 102,6 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 2596/1005/918/1898
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 50 minut

Maxdata ECO 4700IW

Cena: 5999 zł
WWW: www.maxdata.pl
Pamięć: 1 GB DDR2
Procesor: Intel Core 2 Duo T7200 2 GHz
Grafika: ATI Mobility Radeon X1600
Matryca: 17" 1440 x 900 (Glare)
Napęd: DVD RW
Dysk twardy: 120 GB
Dodatkowe: czytnik kart, podczerwień, Tuner TV, WiFi 802.11 a/b/g, ubezpieczenie od kradzieży, głośniki 2.1
Waga: 3,25 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 328/608
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 81952/17821/21098/10071/5548/11194/5401/10819
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 35 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 36/26 FPS
Quake 4 (Ultra quality 1024 x 768*): 53 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 2041/704/787/1771
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 1 godzina 8 minut

HP Pavilion 6000

Cena: 4799 zł
WWW: www.hp.pl
Pamięć: 1 GB DDR2
Procesor: Intel Core 2 Duo T5500 1,6 GHz
Grafika: Nvidia GeForce Go 7400
Matryca: 15,4" 1280 x 800 (Glare)
Napęd: DVD RW DL LS
Dysk twardy: 120 GB
Dodatkowe: Bluetooth, czytnik kart pamięci, WiFi 802.11 a/b/g
Waga: 2,762 kg

Cinebench 9,5 (1/2 CPU): 274/502
CrystalMark 09 (Mark/ALU/FPU/MEM/HDD/GDI/D2D/OGL): 67604/14787/17691/9219/5077/10088/4407/6335
FEAR (Max Detail 1024 x 768*): 14 FPS
X3: Reunion (Max Detail 1024/natywna): 22/18 FPS
Quake 4 (Ultra quality 1024 x 768*): 38,9 FPS
3DMark 06 (Mark/SM2.0/HDR SM3.0/CPU): 829/309/275/1417
BatteryEater '05 (czas pracy na akumulatorze): 1 godzina 11 minut

* w rozdzielczości natywnej testu nie dało się przeprowadzić

Jak kupować notebooka?

Jeśli masz zamiar kupić notebooka, mamy dla ciebie kilka dobrych rad. Stosując się do opisanych zaleceń mocno zredukujesz ryzyko nabycia crapowatego sprzętu. Choć naturalnie przeczytanie tego tekstu nie zwalnia cię od myślenia w trakcie zakupów...

Przede wszystkim zdecyduj, jak duży ekran powinien mieć twój komputer. **Obecnie najpopularniejsze są matryce panoramiczne o rozdzielczości 1440 x 900 punktów i przekątnej 17".**

Kupno komputera przenośnego nie jest prostą sprawą. Warto zasięgnąć różnych opinii.

Pamiętaj jednak, że wielkość matrycy determinuje także wielkość samego notebooka!

Zwróć także uwagę, w jakiej technologii wykonano ekran. Jeśli nie lubisz oglądać odbijających się mebli, własnej twarzy i wszystkiego wokół, wybierz matrycę z matową powłoką. Powłoka typu Glare, czyli gładka i błyszcząca, pozwala zazwyczaj na wierniejsze odwzorowanie kolorów, ale będzie działała jak lustro. Za to często jest ona stosowana z lepszymi matrycami, co pozwala na oglądanie dobrego obrazu pod większymi kątami, co przydaje się, jeśli na ekran ma patrzeć więcej niż jedna osoba.

Kolejnym krokiem będzie decyzja o wielkości pamięci operacyjnej zamontowanej w komputerze. **Dla podstawowych zastosowań wystarczy 512 MB**, lecz jeśli mamy zamiar korzystać z dużej ilości danych lub systemu Windows Vista, większa pamięć nie tylko poprawi komfort pracy, ale na dodatek może obniżyć zużycie energii, gdyż system nie będzie zbyt często odwoływał się do pliku wymiany na dysku twardym. **1 GB to wówczas absolutne sensowne minimum, ale 2 GB jest nader wskazane.**

Dysk twardy to także ważny punkt. **Pojemność ma ciut mniejsze znaczenie,** gdyż i tak większe porcje danych lepiej przechowywać na zewnętrznych napędach podłączanych do portów USB. **Ważniejsza jest wydajność**, gdyż to od niej zależy, jak szybko będą wczytywane i zapisywane dane.

>>> Ekran pomocniczy notebooka W5Fe zapewnia dostęp do szerokiego zakresu informacji, w tym kalendarza spotkań, książki telefonicznej, adresów i wiadomości e-mail.

Nie należy zapominać o wygodzie pisania, czyli klawiaturze. **Jeśli często wprowadzasz dane numeryczne, pomyśl o zakupie komputera z wydzielonym blokiem numerycznym**, a nie uruchamianym dodatkowym klawiszem [Fn]. Jeśli masz zamiar precyzyjnie sterować kursorem na ekranie, pomyśl o sprawdzeniu głaskadełka (touchpad), czyli urządzenia zastępującego mysz w notebooku.

>>> Jeśli komputer ma pracować w ekstremalnych warunkach, Panasonic ToughBook może być dobrym wyborem.

W obecnych czasach podstawą jest komunikacja, czyli wszelkiego typu połączenia. Nie piszę jedynie o sieci, czyli złączach modemu, karcie sieciowej czy interfejsie WiFi (sieć bezprzewodowa), ale także o podczerwieni, Bluetooth, USB, FireWire. Dodatkowo ważne są także złącza pozwalające przypiąć zewnętrzne monitory (D-Sub, DVI), telewizor HD (HDMI), gniazdo antenowe (wbudowany tuner TV), gniazda słuchawek i mikrofonu, a także czytniki kart pamięci oraz złącza PC Card (PCMCIA).

Warto też zwrócić uwagę na wagę całości. Jeśli notebook będzie często przenoszony, należy pomyśleć o gabarytach i wadze. Nie każda „wypasiona" maszyna zmieści się do standardowej torby czy plecaka. Mocny sprzęt o wyśrubowanych parametrach i sporej matrycy będzie dużo ważył.

Ostatnią kategorią są dodatki. Prócz akcesoriów typu zapasowy akumulator, torba do przenoszenia, myszka czy klawiatura numeryczna podłączana do USB, ważnym elementem jest gwarancja. Warto zwrócić uwagę nie tylko na jej długość, ale też **co obejmuje** (ekran, napędy, klawiaturę, akumulator) **oraz na warunki jej egzekwowania.** Pilot sterujący multimediami, jak również pozwalający na obsługę Media Center jest dość miłym dodatkiem.

Notebook byłby bezużytecznym gadżetem bez systemu operacyjnego. **Osobiście nadal polecam tu Windows XP, gdyż Windows Vista wymaga bardzo mocnej konfiguracji**, a poza menu nie zaoferuje użytkownikowi zbyt wielu nowości. Mniej zasobni lub niezbyt lubiący Microsoft mogą z powodzeniem używać Linuxa.

Mam nadzieję, że te wskazówki pozwolą na łatwiejszy wybór notebooka na miarę waszych wymagań. **[CDA]**

Veto!

Z tym „bliskim końcem komputerów stacjonarnych" ktoś się za bardzo zagalopował. Owszem, jest to prawda w zastosowaniach biurowych, ale jeśli chodzi o rozrywkę, a zwłaszcza gry – przed nami jeszcze długa droga. Najpierw bowiem trzeba rozwiązać dwa bardzo ważne problemy: **długość pracy na bateriach oraz wydajność**. A są to wymagania ze sobą sprzeczne...

Zresztą porównajcie wyniki, jakie osiągnęły te wypasione (i co tu ukrywać – strasznie drogie) maszyny, do wyników, jakie osiągnął zestaw Eko, a więc najtańszy prezentowany w obecnym Konfiguratorze. **Mimo pięciokrotnej różnicy wyniki notebooków są gorsze!** Co równie istotne – **za cenę najdroższego prezentowanego notebooka można kupić zestaw Power, dokładając do niego bardzo dobry panoramiczny monitor LCD 21 cali**. Jakość obrazu będzie znacznie lepsza, a prędkość wyższa ze 4 razy... Jeśli uzupełni się go bezprzewodową klawiaturą i myszką, wyższy będzie również komfort pracy, bo nikt mi nie wmówi, że klawiatura w notebooku jest wygodniejsza i bardziej ergonomiczna.

W dodatku nie dość, że notebooki nie grzeszą wydajnością, to jeszcze możliwość pracy – a przede wszystkim zabawy – bez konieczności podłączenia do prądu jest mocno symboliczna. W najmocniejszych modelach czas działania oscyluje w okolicy jednej godziny, co jest nie tyle niewystarczające, co wręcz śmieszne... Zresztą nawet trzy godziny sytuacji nie ratują.

Na koniec jeszcze dwie rzeczy. Pierwsza to odwzorowanie kolorów prezentowanych na wyświetlaczach LCD. Z lektury bardzo wielu postów na forach poświęconych fotografii wynika jedno – jeśli chcecie zająć się obróbką fotografii, zapomnijcie o notebooku, bo matryce w nich montowane są na to jeszcze o wiele za słabe... A druga to kwestia wygody grania na notebooku. Na głaskadełku jest to w zasadzie niemożliwe, więc i tak trzeba poszukać wygodnego biurka, na którym wprawdzie prąd zazwyczaj jest, ale w takim razie po co tyle przepłacać?

I to jest chyba najlepsze podsumowanie. **Po co tyle przepłacać, skoro podobną wydajność można mieć za o wiele niższą cenę?** Lub też – jeśli to nie cena jest najważniejsza – po co kupować coś tak wolnego, skoro za tę samą cenę można mieć znacznie większą wydajność? **[AI]**

Ciekawostki/dodatki

OTO KILKA URZĄDZEŃ POPRAWIAJĄCYCH KOMFORT PRACY Z NOTEBOOKIEM

Dysk przenośny

Welland ME-820U2 PME 80 GB

2,5" dysk przenośny, na którym można także odtwarzać pliki multimedialne znajdujące się na nośniku. W tym także zdjęcia (JPEG), muzykę (MP3) czy filmy w formatach (AVI, MPG, DAT, VOB, DivX, XviD). Jego wymiary to 132 x 77 x 14 mm. Pojemność dysku zależna jest tylko od widzimisię właściciela, który może zamontować wewnątrz dowolny napęd.

Cena 80 GB: 528 zł
www.fen.pl

Ochrona i upiększanie

Naelcedka

Naelcedka to w kilku słowach naklejka na górną klapę notebooka. Na stronie producenta zamawiamy odpowiedni wymiar nalepki, wybieramy wzór z tych dostępnych lub wysyłamy własny plik graficzny. Naklejka chroni klapę przed porysowaniem i innymi zagrożeniami zewnętrznymi. Co ważne, można ją usunąć i nie pozostanie nawet fragment kleju, dzięki czemu można co jakiś czas dowolnie „personalizować" wygląd komputera.

Cena: 29,90 zł
www.naelcedka.pl

Wygoda

Laptop Swivel Stand

Dzięki temu urządzeniu możemy w bardziej komfortowy sposób korzystać z laptopa. Nie dość, że całość jest obrotowa i ma miejsce na przechowywanie myszy i klawiatury, to także zapewnia notebookowi dodatkowe chłodzenie – dzięki zamontowanemu cichemu wentylatorowi.

Cena: około 30 $
www.aidata.com.tw

Bezpieczeństwo

Kensington ComboSaver Security Cable

Notebooka łatwo przenosić, łatwo go także „zwinąć" – dlatego trzeba się zabezpieczać. Jednym z prostych i skutecznych sposobów jest linka ze złączem i zamkiem Kensington. Niemal każdy przenośny komputer ma w obudowie złącze, w którym można solidnie przymocować linkę zaczepioną o kaloryfer, stolik w restauracji czy inny ciężki przedmiot.

Cena: około 121 zł
pl.kensington.com

Łączność

Komplet akcesoriów do notebooka – Point of View

Jest to zestaw peryferii, które są niezastąpione w podróży, a przydają się także w domu. Znajdziemy tam małą mysz optyczną ze zwijanym przewodem, przedłużacz USB oraz 4-portowy hub USB, słuchawki z mikrofonem (przydaje się przy komunikacji internetowej), a także lampkę.

Cena: 88 zł
www.komputronik.pl

WWW.DIGITALARENA.PL

DZIĘKUJEMY WAM ZA ROK 2006

MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE

PGA TEAM

BĄDŹCIE Z NAMI W 2007 ROKU !

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

ESWC 2007 POLAND

ORAZ

TARGI TUNINGU I OVERCLOCKINGU KOMPUTEROWEGO

28 KWIETNIA 2007

PGA

Poznan Game Arena

PGA DIGITAL ARENA LISTOPAD 2007

lajf is e-game

DZIĘKUJEMY PONADTO

AMD Smarter Choice CREATIVE Razer CyberStrefa ProDaFa GamesNet D-Link Wii HS MEDIA

Konkurs Epsona

Rozpoczęła się trzecia edycja dorocznego konkursu Epson art photo award. Jest to jeden z najbardziej popularnych i atrakcyjnych finansowo, jeśli chodzi o pulę nagród, konkursów dla młodych, utalentowanych fotografików. Do udziału w konkursie zapraszane są wszystkie klasy i zespoły ze szkół wyższych i policealnych oraz innych ośrodków edukacyjnych na całym świecie. Wszyscy zainteresowani powinni nadsyłać najlepsze zdjęcia i pomysły od 1 marca 2007 r. do 31 stycznia 2008 r. Zwycięskie prace będą prezentowane podczas targów sztuki ART COLOGNE. Zwycięzcy konkursu Epson art photo award 2007/2008 otrzymają nie tylko 37 500 euro nagród pieniężnych, ale także szansę udziału w bardzo prestiżowej, specjalnej wystawie podczas targów ART COLOGNE 2008. Konkurs nie narzuca żadnych ograniczeń tematycznych. Jego celem jest odkrycie najlepszych, najbardziej nowatorskich i pionierskich koncepcji związanych z kreatywnym wykorzystaniem fotografii.

www.art-photo-award.com

Wyprzedzają

Media-Tech zaproponował niedawno podłączany poprzez port USB tuner do odbioru cyfrowych telewizji i radia DVB-T, czyli naziemnej telewizji cyfrowej. Jak już pisaliśmy przy okazji testów tunerów analogowo-cyfrowych, na odbiór tego sygnału Polska ma przejść oficjalnie do 2012 roku, czyli jeszcze wiele wody upłynie, zanim większość krajan będzie mogła się cieszyć świetnym obrazem. Tuner MT 4151 charakteryzuje się dodatkowo wyświetlaniem EPG, teletekstu i napisów (o ile są nadawane przez operatora), ma opcje cyfrowego magnetowidu, planowania nagrywania oraz funkcję Time Shift. Wymiary urządzenia to 74 x 28 x 12 mm, a waga to 25 g. Sugerowana cena detaliczna to 129,99 zł.

www.media-tech.eu

712 Kodaka

Kodak EasyShare Z712 IS to aparat charakteryzujący się wysoką czułością ISO – łączy obiektyw o powiększeniu 12x (ekwiwalent 36-432 mm) SCHNEIDER-KREUZNACH VARIO-GON z optyczną stabilizacją obrazu. Urządzenie ma matrycę 7,1 Mpix, a także może się pochwalić bardzo dużą szybkością robienia zdjęć (click-to-capture wynosi 0,26 sekundy). Aparat Kodak EasyShare Z712 IS będzie dostępny na polskim rynku od kwietnia, a jego sugerowana cena to 299,95 USD.

www.kodak.com

Asystent podróżnika

Mio DigiWalker H610 to swego rodzaju osobisty asystent podróży. Kieszonkowych gabarytów gadżet mieści 1 GB map oraz informacje użyteczne w podróży, zastępując tradycyjne mapy i przewodniki. Urządzenie oferuje użytkownikom wszystkie funkcje nawigatora GPS oraz multimedialne centrum rozrywki, w tym popularne gry. Całość jest zamknięta w eleganckiej obudowie, którą dodatkowo można spersonalizować za pomocą dołączonych wymiennych przednich paneli. H610 został wyposażony w aplikacje multimedialne umożliwiające przeglądanie zdjęć, odtwarzanie plików wideo i słuchanie muzyki. Możliwa jest także synchronizacja kontaktów z Microsoft Outlookiem. Oprócz tradycyjnego oprogramowania GPS, H610 ma zainstalowaną aplikację WorldMate, dzięki której można uzyskać informacje o pogodzie, kursach walut, miarach i numerach kierunkowych. Aplikacja umożliwia także konwersję rozmiarów ubrań, ułatwiając zakupy za granicą. Wymiary urządzenia to 59 x 85 x 18,8 mm, a waga nie przekracza 110 g.

www.mio-tech.com

SHORTY

Specjalna edycja

Telefon Nokia 7373 Special Edition to urządzenie sygnowane przez Giambattistę Valli, zaprezentowane podczas Tygodnia Mody w Paryżu. Jako prawdziwy telefon z kategorii Moda Nokia 7373 Special Edition łączy przepych kolekcji L'Amour z wyznaczającym trendy wzornictwa talentem Giambattisty Valli. Telefon występuje w dwóch nowoczesnych wersjach kolorystycznych, dopasowanych do akcesoriów telefonicznych autorstwa projektanta. Ma się on pojawić w sprzedaży w niektórych krajach europejskich w marcu 2007 roku, a jego cena będzie wynosić ok. 280 euro (bez uwzględnienia rabatów i podatków).

www.nokia.com.pl

Niezła płyta

Elitegroup Computer Systems wprowadza do sprzedaży płytę główną ATX 965PLT-A z gniazdem LGA775, która obsługuje procesory Intel Core 2 Quad oraz Intel Core 2 Duo. Zbudowana przy wykorzystaniu najnowszego chipsetu 946GZ i kontrolera ICH7, płyta 965PLT-A oferuje magistralę FSB o częstotliwości 1066 MHz oraz zintegrowaną obsługę grafiki z rdzeniem graficznym Intel GMA 3000, dwa złącza PCI express x16 (x16, x4) i interfejs ECS E.D.G.I (Enhanced Digital Graphics Interface). Płyta spełnia wymagania systemu operacyjnego Windows Vista Premium. Rdzeń graficzny Intel Graphics Media Accelerator 3000 (Intel GMA 3000) jest jednym z wydajniejszych zintegrowanych rozwiązań dostępnych na rynku. Obsługuje technologie Microsoft DirectX 9.0c i Shader Model 3.0, zapewniając niezłą wydajność w aplikacjach multimedialnych i w grach. Do bardziej wymagających zastosowań płyta 965PLT-A oferuje dwa złącza PCI express x16 obsługujące technologię ECS E.D.G.I., która zapewnia wiele wyjść cyfrowego sygnału oraz możliwość przyszłej rozbudowy.

www.ecs.com.tw

2 w 1

Najnowszy bezprzewodowy model telefonu 635ipw szwedzkiego producenta Doro to urządzenie łączące dwie funkcje: może być zwykłym telefonem stacjonarnym, a także bezprzewodowym telefonem VoIP. Łatwo się go obsługuje, a to dzięki czytelnemu wyświetlaczowi, ma identyfikację numeru, rejestr ostatnio wybieranych numerów, przewijanie listy kontaktów Skype itp. Sugerowana cena producenta to 222 zł.

www.doro.com.pl

Asus P535

Smartphon Asus P535 wyposażono w system operacyjny Microsoft Mobile 5.0 i trójzakresowy moduł telefoniczny GSM 900/1800/1900 MHz do połączeń telefonicznych i internetowych w dowolnym kraju na świecie. Ma też wbudowany moduł bezprzewodowej sieci WLAN oraz system nawigacji GPS. Kamera o rozdzielczości 2 megapikseli pozwala na robienie wysokiej jakości zdjęć i kręcenie filmów wideo. Zintegrowany moduł GPS SiRF Star III do nawigacji satelitarnej w połączeniu z dużym wyświetlaczem o przekątnej 2,8 cala pozwala na wygodne korzystanie z map cyfrowych. Dodatkowo w zestawie znajduje się uchwyt do zamontowania urządzenia w samochodzie oraz ładowarka samochodowa. Smartphone Asus P535 dostępny jest dla użytkownika końcowego w cenie 2199 zł oraz 2549 zł z VAT z mapami Automapa XL. Długość gwarancji wynosi 24 miesiące.

pl.asus.com
www.komputronik.pl

X20

iRiver X20 trafi do Polski z końcem marca. Będzie wyposażony w czytnik kart SD, co pozwoli powiększyć pamięć odtwarzacza o maksymalnie 4 GB. Dostępny będzie w wersjach 2, 4 i 8 GB wbudowanej pamięci flash. Player będzie mógł działać zarówno jako dysk przenośny, jak i urządzenie MTP i będzie obsługiwał wszystkie podstawowe formaty audio: MP3, WMA (DRM) oraz OGG, pozwoli także przeglądać zdjęcia w formacie JPEG (możliwość zoomu x5). Nie zabrakło możliwości oglądania filmów – obsługiwane będą pliki MPEG4-SP. A to wszystko na 2,2-calowym wyświetlaczu z 260 tysiącami kolorów. Odtwarzacz wyposażony jest we wbudowany, lecz wymienny akumulator zapewniający do 20 godzin słuchania muzyki lub 6 godzin oglądania filmów. Ponadto wśród wersji menu dostępnych w X20 znajdzie się polska. Ceny tego modelu kształtować się będą następująco: 2 GB – 570 zł, 4 GB – 770 zł oraz 8 GB za około 1000 zł.

www.iriver.pl

SHORTY

22 cale za 1300 zł

BenQ FP222WH to monitor 22-calowy, z panoramicznym ekranem, czasem reakcji 5 ms, wysoką rozdzielczością 1680 x 1050 (WSXGA+), technologią korekcji obrazu Senseye + Photo oraz gniazdem sygnału wideo HDMI. Dużym atutem monitora jest jego bardzo atrakcyjna cena w stosunku do oferowanych możliwości. Sugerowana to 1329 zł. Gwarancja wynosi 36 miesięcy door to door.

www.benq.pl

Pancernik?

Inno3D zaprezentowało nowy system pasywnego chłodzenia kart z serii GeForce 7600GS. Radiator o bardzo dużej powierzchni wygięty jest w falę, dzięki czemu ciepło ma być odprowadzane dużo skuteczniej, niż ma to miejsce w tradycyjnych rozwiązaniach.

www.inno3d.com

Intelowa Era Tera

Inżynierowie z firmy Intel Corporation opracowali pierwszy programowalny procesor o wydajności dorównującej superkomputerom; mieści się w jednym 80-rdzeniowym układzie, niewiele większym od paznokcia. Procesor powstał w wyniku inicjatywy 'Tera-scale computing', która ma zapewnić wydajność rzędu teraflopów – bilionów operacji na sekundę – przyszłym komputerom osobistym i serwerom. Wydajność rzędu teraflopów uzyskano po raz pierwszy w 1996 roku w superkomputerze ASCI Red zbudowanym przez Intela dla Sandia National Laboratory. Komputer ten zajmował ponad 180 metrów kwadratowych, składał się z niemal 10 000 procesorów Pentium Pro i zużywał ponad 500 kilowatów energii. Badawczy procesor Intela osiąga tę samą wydajność w pojedynczym wielordzeniowym układzie przy poborze mocy równym 62 watom – mniej niż w przypadku wielu współczesnych procesorów jednordzeniowych.

www.intel.com/pressroom

Pioneer DVR-112

Nowe napędy Pioneer DVR-112 osiągają prędkość 18x przy zapisie płyt DVD+/-R i prędkość 10x przy nagrywaniu płyt dwuwarstwowych DL+/-R. Ciekawostką jest zapis płyt DVD-RAM z prędkością 12x (dotyczy tylko modeli DVR-112 i DVR-112/BK). W serii 112 zastosowano takie technologie, jak: Liquid Crystal Tilt Technology – zapewnia stabilny zapis i odczyt danych dzięki zastosowaniu ciekłokrystalicznego mechanizmu stabilizującego; Smart Laser Driver – zaawansowany obwód lasera precyzyjnie kontroluje sygnał zapisu przy wysokich prędkościach zapisu i zmniejsza prawdopodobieństwo obniżenia jakości sygnału; Ultra Dynamic Resonance Absorber – absorbuje wibracje spowodowane przez źle wyważone płyty. Ceny wahają się od 137 zł do 146 zł w zależności od koloru i wyposażenia dodatkowego. Napędy objęte są dwuletnią gwarancją.

www.alstor.com.pl

Xbox na PC?!

No proszę, ledwo zadebiutowała Vista i karty zgodne z DX 10, a tu kolejna ciekawostka: karta graficzna APR 107 wyprodukowana przez F-Iday. Przy czym „karta graficzna" to pojęcie troszkę myląc. Tak naprawdę jest to sprzętowy emulator pierwszego Xboxa na PC! Dzięki niemu możliwe jest granie (po podłączeniu „iksboksowego" joypada do wyjścia karty) w gry stworzone na tę konsolę! Konieczne jest naturalnie posiadanie czytnika DVD oraz Windows Vista z minimum 2 GB RAM. Producent twierdzi, iż jak dotąd zaledwie trzy gry z ponad 1000 przetestowanych nie chciały współpracować z ich kartą. Jedynym problemem jest cena APR 107 – 799 $. Za tę kwotę można przecież bez problemu kupić oryginalnego Xboxa i jeszcze zostanie na sporo gier do niego... Ale miejmy nadzieję, że cena szybko spadnie do sensownego poziomu, a wtedy... witaj Ninja Gaiden! :)

www.f-lday.com

Kierownik

Kierownice Trust Compact Vibration Feedback Steering Wheel GM-3200 i Trust Vibration Feedback Steering Wheel GM-3400 dzięki zastosowaniu technologii Vibration Feedback mogą dać użytkownikowi namiastkę realizmu podczas zabawy grami samochodowymi. Obydwie kierownice są zgodne z komputerami PC oraz konsolami Sony PlayStation 2. Sugerowane ceny detaliczne to odpowiednio: Trust Compact Vibration Feedback Steering Wheel GM-3200 – 119,90 zł, Trust Vibration Feedback Steering Wheel GM-3400 – 169,90 zł.

www.trust.com/15146

EOS-1D Mark III

Firma Canon wprowadza na rynek nowy produkt pod nazwą EOS-1D Mark III. Aparat zapisuje do 10 klatek na sekundę w rozdzielczości 10,1 megapiksela, w serii maksymalnie 110 dużych obrazów JPEG lub 30 obrazów RAW. Przejmuje on miano najszybszej na świecie cyfrowej lustrzanki jednoobiektywowej, które do tej pory dzierżył model EOS-1D Mark II N. Dwa procesory DIGIC III stanowią siłę napędową aparatu, a także zapewniają wysoką wydajność przy dużych rozdzielczościach, po raz pierwszy wprowadzając do serii EOS 14-bitowy zapis obrazów. Ekran LCD o przekątnej 3 cali z trybem Live View, wbudowany system czyszczący EOS, nowy system automatyki ostrzenia wykorzystujący 19 czujników krzyżowych oraz 63-polowy pomiar ekspozycji to jedne z ciekawszych zmian. Matryca światłoczuła CMOS o rozmiarze 28,1 x 18,7 mm (APS-H) umożliwia standardowo korzystanie z szerszego zakresu czułości ISO w przedziale 100-3200, a dodatkowo zapewnia możliwość rozszerzenia do niskiego ISO 50 oraz wysokiego ISO 6400.

www.canon.pl

Myszon

Firma Mode Com wprowadziła na rynek mysz MC-819, która charakteryzuje się funkcjonalnością i bogactwem kolorystycznym obudów. Myszka dostępna jest w kolorach: czarno-czerwonym, złotym, srebrnym oraz błękitnym. Niewątpliwą ciekawostką jest zastosowanie w myszy przycisku kontroli mediów. Dzięki temu przyciskowi nie ma potrzeby ustawienia funkcji Media Play/Pause/Volume up/Volume down w Media Playerze – by posłuchać muzyki lub przeglądać strony WWW, należy tylko kliknąć ten klawisz. Dodatkową zaletą gryzonia MC-819 jest wysoka czułość – 1600 dpi, która gwarantuje precyzyjne śledzenie ruchów. Jej cena to 52 zł.

www.modecom.pl

CREATIVE INSPIRE T3100 I T6100

>>> Regulator głośności umieszczono na jednym z głośników satelitarnych.

W STEREO I W SURROUNDZIE

Creative Inspire T3100 i T6100

T3100 | Cena: 179 zł | Creative Labs | pl.europe.creative.com

T6100 | Cena: 299 zł | Creative Labs | pl.europe.creative.com

FIRMA Creative znana jest przede wszystkim z szeroko rozumianego komputerowego sprzętu grającego. Mieliśmy właśnie okazję testować jedne z tańszych zestawów tego producenta. Ale dość tanie wcale nie oznacza gorsze.

Na pierwszy ogień poszedł zestaw **T3100, złożony z dwóch satelitów i subwoofera**. Pudełko zbyt imponującego wrażenia nie robi, jest bowiem dość małe. A „małe" w przypadku głośnika niskotonowego zazwyczaj oznacza takie sobie. Z drugiej jednak strony, dwa satelity – choć też niezbyt duże – są konstrukcją dwudrożną (o mocy 6 W każda), po której można oczekiwać niezłego dźwięku (jak na tego typu sprzęt). Pozostawało jednak pytanie, jak to będzie współgrało z głośnikiem niskotonowym?

Po podłączeniu zewnętrznego zasilacza i puszczeniu muzyki okazało się na szczęście, że całość współgra ze sobą dość dobrze. W dodatku – mimo niewielkich rozmiarów – subwoofer (o mocy 17 W) sprawował się nad wyraz poprawnie. Nie jest wprawdzie w stanie poruszyć ścian, zestaw nie nadaje się również do nagłośnienia dużego pokoju, ale **do ustawienia na biurku jest idealny**. Nie zajmuje wiele miejsca, dość długie kable przednich głośników (1,7 m) pozwalają ustawić je w niemal dowolnej pozycji, a w prawym z nich umieszczono zarówno regulację głośności, jak i gniazdo słuchawkowe. W dodatku całość prezentuje się bardzo ładnie.

Można by się wprawdzie przyczepić do nieco zbyt jasnej (zwłaszcza gdy ktoś lubi grać w nocy przy zgaszonym świetle) niebieskiej diody sygnalizującej włączenie zestawu czy do faktu, że **regulację basów umieszczono na tylnej ściance głośnika niskotonowego**, który zazwyczaj ustawia się na podłodze w jakimś kącie, przez co dość trudno do niego sięgnąć. Na szczęście w większości przypadków wystarczy taką regulację przeprowadzić raz i można o jej istnieniu zapomnieć. W sumie więc, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę cenę całości, **T3100 to bardzo dobra propozycja dla osób poszukujących dobrego zestawu grającego 2.1**.

Rzeczywisty wymiar
Creative Inspire T3100

Konkrety:

Konstrukcja głośników: dwudrożne
Moc głośników: 6 W RMS
Moc subwoofera: 17 W RMS
Pasmo przenoszenia zestawu: 40 Hz–20 kHz

Rzeczywisty wymiar
Creative Inspire T6100

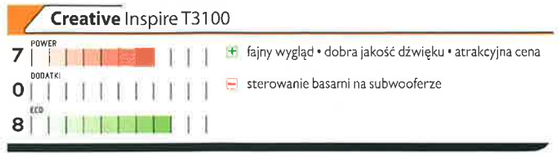
Konkrety:

Konstrukcja głośników przednich: dwudrożne
Moc głośników przednich: 8 W RMS
Konstrukcja głośnika centralnego: jednodrożny
Moc głośnika centralnego: 18 W RMS
Konstrukcja głośników tylnych: jednodrożne
Moc głośników tylnych: 8 W RMS
Moc subwoofera: 26 W RMS
Pasmo przenoszenia zestawu: 40 Hz–20 kHz

Gdy stereo nie wystarcza, na ratunek przybywa większy brat, czyli **T6100**. Podobieństwo jest bardzo duże, ba – przednie satelity w obu zestawach wyglądają tak samo, choć w 5.1 są mocniejsze (8 W). Tylne głośniki, mimo takiej samej mocy, są już jednak konstrukcją jednodrożną, podobnie jak i głośnik środkowy o mocy 18 W, co zapewnia bardzo dobrą jakość tekstów mówionych. Subwoofer też jest mocniejszy (26 W) i większy niż w T3100. Dzięki **temu zestaw nadaje się do nagłośnienia większych pomieszczeń, może również stanowić całkiem niezłe uzupełnienie odtwarzacza DVD** z wbudowanym dekoderem dźwięku przestrzennego. **Szkoda tylko, że nie wyposażono go w pilota**, choćby przewodowego, ale z drugiej strony, jest to model dość tani. Za to tylne satelity wyposażono w przewody o długości 4 metrów, co pozwala na dość swobodne ustawienie całości. Co ważne, **wszystkie satelity (także te z T3100) wyposażono w otwory montażowe, dzięki którym można je po zdjęciu podstawek bez problemów powiesić na ścianie**.

W sumie **oba zestawy są jednymi z najciekawszych propozycji w tym przedziale cenowym**. To bardzo dobra propozycja dla osób szukających głośników do niedużych pomieszczeń. Ładnie wyglądają, dobrze grają, a do tego są sprzedawane w bardzo dobrej – jeśli weźmie się pod uwagę jakość dźwięku – cenie. W dodatku w sklepach można je kupić nawet o 30% taniej niż podana tutaj cena oficjalna. Polecam. ■ **AL**

Creative Inspire T3100



+ fajny wygląd • dobra jakość dźwięku • atrakcyjna cena
– sterowanie basami na subwooferze

Creative Inspire T6100

+ fajny wygląd • dobra jakość dźwięku • atrakcyjna cena
– sterowanie basami na subwooferze • brak pilota

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MPIO FY800

>>> Na fotografii wydaje się duży i solidny... Duży, i owszem, jest. Ale co do solidności...

KRUSZYNA

MPIO FY800

Cena: 399 zł (1 GB), 529 zł (2 GB) | Producent: MPIO | www.mpio.pl

GDY wziąłem po raz pierwszy do ręki FY800, przestraszyłem się, że go zgniotę – taki wydaje się delikatny i kruchy. Co gorsza, to wrażenie nie było do końca mylne – rzeczywiście urządzonko nie należy do najbardziej wytrzymałych.

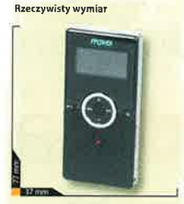
Właściwie to już dotarło ono do redakcji z pewnym delikatnym wgnieceniem, które powstało prawdopodobnie po mocniejszym ściśnięciu odtwarzacza (urządzenie przyjechało po testach z innej redakcji). Cóż – przy tak niewielkiej wadze nie ma co liczyć na naprawdę mocne materiały. **Dziwią też względnie duże gabaryty.**

A co jest w środku? Poza odtwarzaniem muzyki (zapisanej w dość standardowych formatach: nie ma choćby obsługi coraz popularniejszych OGG-ów) player **potrafi też nagrywać głos, służy też jako radio oraz czytnik kart SD**. Szczególnie przydatna jest ta ostatnia funkcja, pozwalająca łatwo powiększyć pojemność urządzenia.

To, co w playerach najważniejsze – czyli **jakość dźwięku – stoi na przyzwoitym poziomie**. Dołączone słuchawki sprawują się też nie najgorzej, choć nie można powiedzieć, by wyglądały szczególnie solidnie. To nieco dziwi, gdyż **cena urządzenia plasuje go raczej na wyższej półce**...

Obsługa FY800 nie nastręcza problemów, duży plus należy się też za brak konieczności instalowania czegokolwiek, by w pełni korzystać z urządzenia. Szkoda tylko, **że nie pokuszono się o umieszczenie gdzieś w obudowie wtyczki USB**, by nie było konieczności używania kabla do transferu danych. Ogólnie: źle nie jest, choć na rynku jest sporo lepszych propozycji. ■ **MQC**

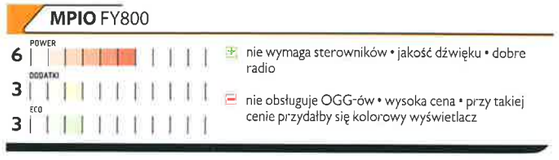
Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

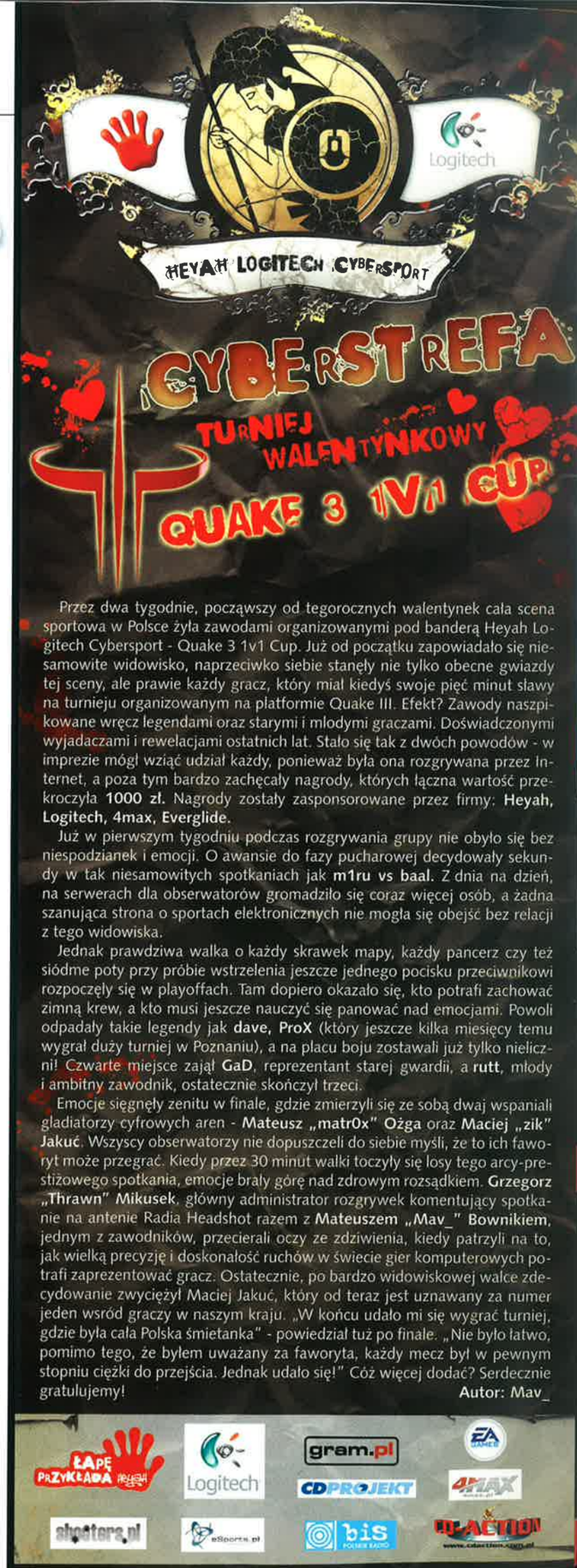
Pojemność: 1 lub 2 GB
Czytnik kart SD
Odtwarza: MP3, WMA, ASF
Radio: 20 zapamiętywanych stacji
Dyktafon
Ustawienia equalizera: 7 + ręcznie
Dodatkowo: zawieszka
Transfer: USB 2.0
Czas pracy: do 15 godzin
Waga: 34 gramy
Zasilanie: akumulator litowo-polimerowy
Czas ładowania: około 2 godziny
Wyświetlacz: LCD, 128 x 64, podświetlenie LED

MPIO FY800



+ nie wymaga sterowników • jakość dźwięku • dobre radio
– nie obsługuje OGG-ów • wysoka cena • przy takiej cenie przydałby się kolorowy wyświetlacz

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Przez dwa tygodnie, począwszy od tegorocznych walentynek cała scena sportowa w Polsce żyła zawodami organizowanymi pod banderą Heyah Logitech Cybersport - Quake 3 1v1 Cup. Już od początku zapowiadało się niesamowite widowisko, naprzeciwko siebie stanęły nie tylko obecne gwiazdy tej sceny, ale prawie każdy gracz, który miał kiedyś swoje pięć minut sławy na turnieju organizowanym na platformie Quake III. Efekt? Zawody naszpikowane wręcz legendami oraz starymi i młodymi graczami. Doświadczonymi wyjadaczami i rewelacjami ostatnich lat. Stało się tak z dwóch powodów - w imprezie mógł wziąć udział każdy, ponieważ była ona rozgrywana przez Internet, a poza tym bardzo zachęcały nagrody, których łączna wartość przekroczyła **1000 zł.** Nagrody zostały zasponsorowane przez firmy: **Heyah, Logitech, 4max, Everglide.**

Już w pierwszym tygodniu podczas rozgrywania grupy nie obyło się bez niespodzianek i emocji. O awansie do fazy pucharowej decydowały sekundy w tak niesamowitych spotkaniach jak **m1ru vs baal.** Z dnia na dzień, na serwerach dla obserwatorów gromadziło się coraz więcej osób, a żadna szanująca strona o sportach elektronicznych nie mogła się obejść bez relacji z tego widowiska.

Jednak prawdziwa walka o każdy skrawek mapy, każdy pancerz czy też siódme poty przy próbie wstrzelenia jeszcze jednego pocisku przeciwnikowi rozpoczęły się w playoffach. Tam dopiero okazało się, kto potrafi zachować zimną krew, a kto musi jeszcze nauczyć się panować nad emocjami. Powoli odpadały takie legendy jak **dave, ProX** (który jeszcze kilka miesięcy temu wygrał duży turniej w Poznaniu), a na placu boju zostawali już tylko nieliczni! Czwarte miejsce zajął **GaD**, reprezentant starej gwardii, a **rutt**, młody i ambitny zawodnik, ostatecznie skończył trzeci.

Emocje sięgnęły zenitu w finale, gdzie zmierzyli się ze sobą dwaj wspaniali gladiatorzy cyfrowych aren - **Mateusz „matr0x" Ożga** oraz **Maciej „zik" Jakuć**. Wszyscy obserwatorzy nie dopuszczeli do siebie myśli, że to ich faworyt może przegrać. Kiedy przez 30 minut walki toczyły się losy tego arcy-prestiżowego spotkania, emocje brały górę nad zdrowym rozsądkiem. **Grzegorz „Thrawn" Mikusek**, główny administrator rozgrywek komentujący spotkanie na antenie Radia Headshot razem z **Mateuszem „Mav_" Bownikiem**, jednym z zawodników, przecierali oczy ze zdziwienia, kiedy patrzyli na to, jak wielką precyzję i doskonałość ruchów w świecie gier komputerowych potrafi zaprezentować gracz. Ostatecznie, po bardzo widowiskowej walce zdecydowanie zwyciężył Maciej Jakuć, który od teraz jest uznawany za numer jeden wśród graczy w naszym kraju. „W końcu udało mi się wygrać turniej, gdzie była cała Polska śmietanka" - powiedział tuż po finale. „Nie było łatwo, pomimo tego, że byłem uważany za faworyta, każdy mecz był w pewnym stopniu ciężki do przejścia. Jednak udało się!" Cóż więcej dodać? Serdecznie gratulujemy!

Autor: Mav_

ŁAPE PRZYKŁADA
Logitech
gram.pl
CDPROJEKT
4MAX
shooters.pl
eSports.pl
bis
Q-ACTION

GENIUS LOOK 316, MEDIA-TECH CAMTRACK, MEDIA-TECH OFFICE VISION, CREATIVE LIVE! CAM OPTIA

>>> Media-Tech Camtrack wygląda jak model wielkiego teleskopu.

MEDIA-TECH CAMTRACK
| Cena: 249,99 zł
| Dystrybutor: Media-Tech
| **www.media-tech.pl**

CREATIVE LIVE! CAM OPTIA
| Cena: 249,00 zł
| Dystrybutor: Creative
| **pl.europe.creative.com**

>>> Creative Live! Cam Optia to porządnie wykonana kamera z ciekawie rozwiązanym zaczepem dla monitora LCD.

MEDIA-TECH OFFICE VISION
| Cena: 79,99 zł
| Dystrybutor: Media-Tech
| **www.media-tech.pl**

>>> Media-Tech Office Vision: ciekawy wygibas, który widzi również w nocy.

GENIUS LOOK 316, MEDIA-TECH CAMTRACK, MEDIA-TECH OFFICE VISION, CREATIVE LIVE! CAM OPTIA

Wideopodgląd na życzenie

DOSTĘPNOŚĆ szybkich łączy internetowych coraz częściej zachęca do korzystania nie tylko z połączeń audio, ale również wideo. Wystarczy podpiąć kamerę internetową do komputera i już po chwili można prowadzić wideokonferencję ze znajomym czy rodziną mieszkającą wiele kilometrów od nas.

Już kilka lat temu kamery internetowe znalazły się w ofercie sklepów komputerowych, kusząc nabywców możliwością wideokonferencji. Rzeczywistość szybko i brutalnie zweryfikowała przydatność tych urządzeń w codziennym komunikowaniu się na odległość. Zbyt mała przepustowość łączy internetowych oraz brak dobrego oprogramowania do rozmów z wykorzystaniem kamer nie wróżyły nic dobrego – nabytki te najczęściej trafiały szybko do szafy. Wszystko się zmieniło wraz z pojawieniem się tanich usług szerokopasmowego dostępu do Internetu i wprowadzeniem oprogramowania (np. popularny Skype), za pomocą którego możemy nie tylko rozmawiać ze znajomymi, ale dodatkowo przesyłać obraz.

Dobrą jakością wykonania zaskakuje kamera Creative Live!Cam Optia, wykonana z solidnego plastiku. Mechanizm ustawiania ostrości i położenia kamery działa z pewnym oporem oraz dużą dokładnością. Urządzenie dzięki specjalnej konstrukcji nogi może zostać położone na biurku i zamocowane na ramce wyświetlacza LCD (w tym na laptopie). System docisku pozwala osadzić kamerę na dowolnie grubym wyświetlaczu. Podobnie konstrukcja **Genius Look 316** pozwala na montowanie kamery na krawędzi monitora, jednak równie dobrze może ona stać na biurku czy monitorze CRT. Sferyczna obudowa zapewnia obrót kamery w poziomie. Na górze umieszczono przycisk „migawki", którym wykonujemy zrzut obrazu, tak jak ma to miejsce w standardowym aparacie cyfrowym.

Nietypowymi konstrukcjami są kamery firmowane przez Media-Tech. W modelu **Office Vision** całość umieszczono na giętkiej nodze, dzięki czemu urządzenie możemy ustawić pod dowolnym kątem, a nawet pokusić się o obserwację zza winkla. Umieszczone w dolnej części diody działają jak nocna lampka, którą oczywiście włączamy za pomocą przycisków umieszczonych na krawędzi. Dodatkowe diody umieszczone pod obiektywem w rzeczywistości emitują światło podczerwone, co **pozwala na rejestrowanie obrazu wideo nawet w pomieszczeniu bez światła. Efekt działania tego rodzaju „podświetlenia" jest rewelacyjny** – to, co widzimy, niewiele ustępuje standardowemu obrazowi uzyskanemu w oświetlonym pomieszczeniu!

Niestety konstrukcja ta ma również swoje minusy. Noga, na której opiera się urządzenie, sprężynuje, a co za tym idzie – czasami trudno dokładnie ustawić położenie obiektywu we wskazanym kierunku. Małe zastrzeżenia można mieć również do jakości wykonania. W testowanym egzemplarzu przyciski na krawędzi czasami działały bezproblemowo ze słyszalnym „cyk", a w niektórych przypadkach po prostu się zacinały. Nieco krótki przewód uniemożliwia wygodne umieszczenie kamery na biurku. Zastrzeżenie można mieć również do zbyt dużej grubości przewodu połączeniowego.

Rzeczywisty wymiar Media-Tech Camtrack

Konkrety:
Sensor: CMOS VGA 300 Kpix
Rozdzielczość optyczna: 640 x 480 punktów
Szybkość obrazu: do 30 fps
Zakres ostrości: od 3cm do nieskończoności
Przyciski: brak
Interfejs: USB
Wymagania: Windows ME/2K/XP
Dodatkowo: wbudowany mikrofon, oprogramowanie Ulead

Media-Tech Camtrack

+ zautomatyzowany proces śledzenia rozmówcy • wbudowany mikrofon • dodatkowe oprogramowanie	
− brak automatycznego powiększenia dla śledzonego obiektu • efekt rozmycia obrazu • nieco gruby przewód połączeniowy	

POWER 7 | DODATKI 3 | ECO 7

Creative Live! Cam Optia

+ jakość wykonania • system śledzenia twarzy • wysoka jakość obrazu	
− nieco wygórowana cena • średnio radzi sobie w pomieszczeniach ze słabym światłem	

POWER 6 | DODATKI 3 | ECO 7

Media-Tech Office Vision

+ giętki pałąk • diody podświetlenia • diody podczerwieni • przedłużacz słuchawek i mikrofonu	
− jakość obrazu • grubość przewodu połączeniowego • jakość wykonania	

POWER 6 | DODATKI 2 | ECO 6

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

GENIUS LOOK 316
| Cena: 85 zł
| Dystrybutor: Genius
| **www.geniusnet.com**

>>> Genius Look 316 o sferycznej obudowie uzyskuje stosunkowo dobrej jakości obraz.

Drugim testowanym modelem firmy Media-Tech jest kamera o nazwie **Camtrack**. Kształtem przypomina kopułę ukrywającą teleskop. Budowa taka wynika z funkcji automatycznego śledzenia. Wbudowane silniczki pozwalają na poruszanie kamery w poziomie i pionie za pomocą specjalnego oprogramowania. Program ma również funkcję automatycznego śledzenia rozmówcy – brakuje jedynie zautomatyzowanej funkcji zbliżania (tak jak to ma miejsce np. w Logitech QuickCam Sphere).

Najlepszą jakość obrazu uzyskuje kamera firmowana przez Creative'a. W testowanych egzemplarzach tylko ten model zapewnia obraz kontrastowy z najmniejszym zaszumieniem. Niestety aby otrzymać tak dobrą jakość, pomieszczenie, w którym jest zainstalowana kamera, musi być bardzo dobrze oświetlone. Dostatecznej jakości obraz uzyskamy za pomocą modeli Genius Look 316 oraz Media-Tech Camtrack. Obraz jest nieco zaszumiony, lecz w pomieszczeniu wystarczy standardowe oświetlenie (np. świetlówka). Na podobnym poziomie uzyskamy obraz z Media-Tech Office Vision. Ta ostatnia kamera jest przy tym jedyną, która radzi sobie z rejestrowaniem dość dobrego jakościowo obrazu nawet w pomieszczeniach z półmrokiem czy pogrążonych w całkowitej ciemności, co w wielu zastosowaniach może mieć bardzo duże znaczenie. ■ **Dan**

Rzeczywisty wymiar Creative Livel Cam Optia

Konkrety:
Sensor: CMOS VGA 300 Kpix
Rozdzielczość optyczna: 640 x 480 punktów
Szybkość obrazu: do 30 fps
Przyciski: brak
Interfejs: USB
Wymagania: Windows XP
Dodatkowo: oprogramowanie Creative Livel Cam Suite (Livel Cam Center, Livel Cam Manager, Livel Cam Console, Photo Manager, Photo Calendar)

Rzeczywisty wymiar Media-Tech Office Vision

Konkrety:
Sensor: CMOS VGA 300 Kpix
Rozdzielczość optyczna: 640 x 480 punktów
Szybkość obrazu: do 30 fps
Dodatkowo: 2 diody podczerwieni, 3 diody białe
Przyciski: spustu, włączające/wyłączające diody LED
Przedłużacz: dla słuchawek i mikrofonu
Interfejs: USB
Wymagania: Windows ME/2K/XP

Rzeczywisty wymiar Genius Look 316

Konkrety:
Sensor: CMOS VGA 300 Kpix
Rozdzielczość optyczna: 640 x 480 punktów
Szybkość obrazu: 30 fps przy rozdzielczości 320 x 240
Przyciski: spustu
Interfejs: USB
Wymagania: Windows XP

Genius Look 316

+ przycisk spustu • zaczep dla monitorów LCD • giętki przewód połączeniowy	
− średnia jakość obrazu • ciężko pracująca regulacja w poziomie	

POWER 6 | DODATKI 1 | ECO 6

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

TRUST GM-2550 PREDATOR I LG SUPER MULTI DVD REWRITER (GSA-H42N)

>>> Dodatkowe przyciski zostały umieszczone zbyt blisko siebie, co w efekcie powoduje pomyłki podczas dynamicznej rozgrywki.

RĘCZNY ZAWIJAS

Trust GM-2550 Predator

Cena: 99 zł | Trust | http://trust.com

TRUDNO sobie wyobrazić gracza, który uwielbia wszelkie symulacje samolotów czy helikopterów i operuje na zwykłej klawiaturze i myszce – musi mieć joystick.

Nowe dziecko firmy Trust oznaczone zostało jako GM-2550. Na pierwszy rzut oka konstrukcja wizualnie nie odbiega od standardu. Ośmiokierunkowy przycisk kontroli ustawień widoku pozwala na precyzyjne operowanie nim i wychwycenie na czas wroga za plecami.

Niestety, zbyt długie manewrowanie przyciskiem kończy się bólem kciuka – **grzybek został wykonany ze zbyt twardego tworzywa**. Obrotowa rękojeść zastępuje orczyk, natomiast analogowy regulator przepustnicy pozwala na płynną regulację siły ciągu i tym samym wykonywanie wszelkich wymarzonych ewolucji. Rękojeść daje wygodne oparcie ręki i zapobiega jej zbyt szybkiemu zmęczeniu. Osoby z małą ręką negatywnie ocenią zbyt duży odstęp między przyciskami spustu 1 i 2, umieszczonymi w rękojeści.

Najbardziej dokuczliwe jest jednak rozmieszczenie na lewej krawędzi 6 programowalnych przycisków w rzędzie. Są zbyt blisko siebie i brakuje jakichkolwiek krawędzi, które pozwalałyby na wyczucie odpowiedniego przycisku bez potrzeby odrywania oczu od monitora. Gdyby nie one, ocena na pewno byłaby wyższa. ■ **DAN**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Liczba przycisków: 12
Przycisk kierunkowy: tak, 8 kierunkowy
Przepustnica: tak
Obrotowa rękojeść: tak
Podłączenie: USB
Wymagania: Windows 2K/XP/XP/Vista

Alternatywa

Logitech Attack 3
Cena: od 100 zł
www.logitech.pl

Joystick wyposażony w 11 programowalnych przycisków z cyfrową przepustnicą, która świetnie spisuje się wszędzie tam, gdzie wymagana jest duża precyzja manewrowania. Przystosowany do grania przez osoby prawo- i leworęczne.

Trust GM-2550 Predator

POWER 6 | DODATKI 1 | ECO 7

\+ solidna budowa • bezproblemowe podłączenie • liczba dodatkowych przycisków

\- zbyt blisko siebie osadzony rząd przycisków na lewej krawędzi • zbyt twardy grzybek

18 DLA KAŻDEGO

>>> Niezwykle szybki zapis okupiony jest długim czasem rozpoznawania rodzaju nośnika.

LG Super Multi DVD Rewriter (GSA-H42N)

Cena: 137 zł | LG | www.lge.pl

NIEDAWNO firma LG zaprezentowała nową nagrywarkę, która charakteryzuje się 18-krotną prędkością zapisu nośników DVD+/-R, płyty dwuwarstwowe zapisuje podobno z szybkością 10x. Urządzenie w wersji pudełkowej ma **wymienne panele przednie (czarny i kremowy)**. Dodatkowo znajdziemy płytkę z firmowym oprogramowaniem. Wśród aplikacji są Nero Express (pozwala na wypalanie krążków z danymi różnego rodzaju) i CyberLink PowerDVD (odtwarzacz multimediów, w tym filmów DVD).

Testy wykazały, że prędkość zapisu na krążkach DVD+/-R jest bardzo duża, większa niż w dotychczas testowanych przez nas nagrywarkach. **Czas wypalenia pojedynczych nośników zbliżył się do magicznej bariery 5 minut, co jest niezłym wyczynem**. Oczywiście tylko na odpowiednich płytach, których producent deklaruje wysoką szybkość zapisu. Jeśli jednak spróbujemy zapisać nośniki wolniejsze z większą prędkością, może się okazać, że liczba powstałych przy nagrywaniu błędów sprawi, że krążek nie da się odczytać nawet w tym napędzie. Niestety, rozpoznawanie rodzaju nośnika trwa tak samo długo jak w poprzednich urządzeniach tego producenta – to się raczej nie zmieni po wprowadzeniu nowszych wersji firmware'u, w przeciwieństwie do korekcji błędów, która to zwykle jest poprawiana po jakimś czasie.

GSA-H42N można polecić wszystkim, którym zależy na kompatybilności z wieloma formatami, a także maniakom prędkości zapisu. ■ **techNICK**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Model: GSA-H42N
Wersja: pudełkowa
Interfejs: ATA-100
Bufor: 2 MB
Czas dostępu CD-R/DVD-R: od 125 ms/145 ms
Odczyt/zapis CD-R: do 48x/48x
Zapis CD-RW: do 32x
Odczyt DVD-ROM: do 16x
Zapis DVD+-R: do 18x
Zapis DVD+RW/-RW: do 8x/6x
Zapis DVD+R9 (DL): do 10x
Zapis w trybie DAO-RAW: tak
Dodatkowo: technologia Burn-Proof, overburning
Oprogramowanie: Nero Express, Power DVD
Waga: 0,78 kg

LG Super Multi DVD Rewriter (GSA-H42N)

POWER 8 | DODATKI 6 | ECO 8

\+ bardzo szybki zapis • szybki odczyt – także płyt zabezpieczonych • wymienne przednie panele

\- długi czas rozpoznawania nośników • niezbyt dobra korekcja błędów

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

LOGITECH CHILLSTREAM

>>> Trigger na dole jest analogowy – przyda się przy nadchodzących grach.

NA UPAŁY

Logitech ChillStream

Cena: 159 zł | Dystrybutor: Logitech | www.logitech.com

SĄ DWA powody, dla których naprawdę warto zainteresować się ChillStreamem.

Pierwszy jest taki, że **to naprawdę dobre urządzenie**, świetnie wykonane i pozwalające na bardzo precyzyjne sterowanie. Przyciski i gałki działają tak, jak sobie tego życzysz, również ergonomia ich rozmieszczenia stoi na wysokim poziomie. Co ważne, układ jest tu zaczerpnięty z pada znanego z X360, nie zaś najpopularniejszego DualShocka. W praktyce różnica polega na tym, że przyciski są oznaczone literami i w różnych kolorach, zaś lewa gałka jest zamieniona miejscami z krzyżakiem – co w sumie jest całkiem wygodne. Dodatkowo dolne triggery są analogowe, jednak póki co nie znam pecetowej gry, która byłaby w stanie z tego skorzystać.

Drugim powodem, dla którego warto zainteresować się nową konstrukcją Logitecha, jest... **chłodzenie**. Niezależnie od materiałów, z których wykonane są kontrolery, przy intensywnej grze pocenie się dłoni jest nieuniknione – zaś taki ciepły i mokry pad nie jest szczególnie estetyczny i gry nie ułatwia. Dzięki wbudowanym wiatrakom zaś sytuacja zmienia się w znaczący sposób – ręce cały czas są chłodzone (oraz – co ważne – również suszone).

Lekkim zgrzyt następuje tylko podczas instalacji dołączonych sterowników (niestety pad bez nich w ogóle nie działa) na Windows Vista – choć teoretycznie pad jest dedykowany dla tego systemu, są z tym pewne drobne problemy. ■ **MQC**

Logitech ChillStream

POWER 8 | DODATKI 4 | ECO 5

\+ dość ergonomiczny kształt • bardzo precyzyjne sterowanie • przyda się do grania w konwersje z X360

\- wymagana instalacja sterowników

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Technologia chłodząca: trzy tryby pracy
Sterowanie: 12 przycisków, krzyżak i dwie gałki
Połączenie: przewodowe, USB
Sterowniki: konieczne
Gwarancja: 12 miesięcy
Wibracje: brak

Alternatywa

Kontroler do X360
Cena: 120 zł [na aukcjach]
www.microsoft.pl

ChillStream, jeśli chodzi o ergonomię, jest wzorowany na kontrolerze z X360. Pad ten (w wersji bezprzewodowej i przewodowej) może być podłączony do PC – działa po zastosowaniu odpowiednich sterowników. Niestety nie ma chłodzenia, ale za to wyposażono go w silnik wibracji, którego zabrakło w propozycji Logitecha.

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod konfigurator@cdaction.pl.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku aż dwie gwiazdy: najtańszy komputer kompatybilny z DX10 oraz bardzo szybka maszyna, przy której nie trzeba grzebać w BIOS-ie. Uwaga: podajemy ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

Geo-PC CD-Action Eco IV

Płyta główna	Gigabyte VM900M Via P4M900	212
Procesor	Intel Pentium 4 531 (S775) 3,00 GHz BOX	279
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	256
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	173
Karta graficzna	Palit GeForce 7600GS 256 MB (PCIe)	379
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112
Obudowa	Geo-PC Logic B12	167
Zasilacz	Feel 350 W – z obudową	0
Cena całości		1578

3DMark2006
Ogólny: 2337 (2281)
SM 2.0: 1000 (996)
HDR/SM 3.0: 887 (884)
CPU: 887 (783)

Company of Heroes
Niskie detale: średnia liczba FPS
800 x 600: 98 (140)
1280 x 1024: 94 (118)
1600 x 1200: 83 (90)

Wysokie detale:
800 x 600: 42 (44)
1280 x 1024: 28 (25)
1600 x 1200: 20 (17)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 40 (39)
1280 x 1024: 30 (29)
1600 x 1200: 22 (22)

Wysokie detale:
800 x 600: 30 (28)
1280 x 1024: 19 (18)
1600 x 1200: 14 (13)

Dlaczego?

Jest to bezpośrednia konkurencja dla testowanego w zeszłym numerze zestawu opartego na AMD64 3200+ (wyniki przypominamy w nawiasach). Jedyne różnice to procesor oraz płyta główna. Jako kartę graficzną zostawiliśmy Palita GeForce 7600GS. Dzięki obniżkom udało się zejść z ceną poniżej 1600 złotych. Dodatkowo zestaw ten będzie można w przyszłości rozbudować, wymieniając procesor na Core2 Duo, choć bez wymiany karty graficznej na lepszą nie będzie to miało większego sensu.

ATI czy Nvidia: GeForce 7600GS kosztuje tyle samo, co Radeon X1650 Pro, a jest znacznie szybszy i sprawia mniej problemów.

Alternatywy: większych oszczędności w przypadku tego zestawu zrobić się niestety nie da. Można kupić tańszą obudowę z gorszym zasilaczem, ale da to różnicę jedynie kilkunastu złotych – a wymiana na Celerona nie ma sensu.

Dla kogo?

Dla osób szukających taniego komputera, na którym można już jednak zagrać w nowe gry. Cena jest wprawdzie nieco wyższa niż założone 1500 zł, ale choć można ją nieco obniżyć, dużo taniej maszyny do współczesnych gier się nie kupi.

Geo-PC CD-Action Gamer IV

Płyta główna	Asus M2N-E nForce 570 Ultra	313
Procesor	AMD Athlon 64 X2 EE 3600+ BOX	363
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	256
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	224
Karta graficzna	GeForce 8800 GTS Gigabyte 320 MB TV & 2x DVI (PCIe)	1299
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112
Obudowa	Geo-PC 607	165
Zasilacz	Feel 400W PFC	99
Cena całości		2831

3DMark2006
Ogólny: 6743 (4578)
SM 2.0: 3020 (1793)
HDR/SM 3: 3278 (1944)
CPU: 1488 (1647)

Company of Heroes
Niskie detale: średnia liczba FPS
800 x 600: 165 (184)
1280 x 1024: 151 (161)
1600 x 1200: 150 (132)

Wysokie detale:
800 x 600: 73 (76)
1280 x 1024: 71 (50)
1600 x 1200: 65 (-)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 44 (60)
1280 x 1024: 44 (50)
1600 x 1200: 44 (39)

Wysokie detale:
800 x 600: 35 (45)
1280 x 1024: 28 (33)
1600 x 1200: 21 (24)

Dlaczego?

Pojawienie się na rynku nowych kart Nvidii umożliwiło stworzenie sensownego zestawu kompatybilnego z DirectX 10 za mniej niż 3000 zł. Ze względu na ceny musieliśmy go oprzeć o nieco słabszą platformę AMD, ale wynik końcowy i tak jest bardzo dobry. Zresztą możecie to sprawdzić sami, bo w nawiasach podajemy osiągi kosztującego podobne pieniądze zestawu testowanego w styczniu, opartego właśnie o Core2 Duo, ale też ze starszą kartą graficzną (Radeon X1950Pro).

ATI czy Nvidia: GeForce 8800GTS 320 MB kosztuje wprawdzie sporo więcej niż Radeon X1950Pro, ale za to jest znacznie szybsza, zgodna z DX10 i sprawia mniej problemów.

Alternatywy: największe oszczędności można zrobić na karcie graficznej – zastosowanie Radeona X1950Pro lub GeForce'a 7900GS zmniejszy cenę o około 500 zł. Wymiana procesora na słabszy i pozostawienie 8800 GTS jest natomiast bardzo złym pomysłem, co widać w wynikach z Call of Duty 2, która jest grą wymagającą także mocnego procesora. Zestaw z 8800GTS oraz Core2 Duo, który powinien być znacznie szybszy, a niewiele droższy, przetestujemy za miesiąc.

Dla kogo?

Jest to najtańszy zestaw pozwalający na granie w gry wymagające DX10. Zastosowana karta graficzna świetnie sprawdza się także we wszystkich nowych grach. Widać wprawdzie, że najsłabszym elementem zestawu jest procesor AMD, ale przejście na Core2 Duo podniosłoby cenę o około 500 złotych.

KUPON RABATOWY 3%

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać 3% rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło CDAction.

Geo-PC CD-Action Supreme IV

Płyta główna	Asus P5B Intel P965	448
Procesor	Intel Core2 Duo E6600 2,4 GHz (S775) BOX	1288
Pamięć	PDP Patriot Dual 2x 1GB DDR2 800 MHz CL5	679
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	235
Karta graficzna	Asus GeForce 8800 GTX 768 MB TV & 2x DVI (PCIe)	2339
Napęd optyczny	Samsung DVD+RW +/- Black	112
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	159
Zasilacz	Chieftec (GPS-450AA-101A) 500 W	215
Cena całości		5475

3DMark2006
Ogólny: 9966 (10 834)
SM 2.0: 4664 (4785)
HDR/SM 3.0: 4816 (4870)
CPU: 2097 (2743)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 380 (358)
1280 x 1024: 371 (349)
1600 x 1200: 348 (342)

Wysokie detale:
800 x 600: 187 (207)
1280 x 1024: 145 (156)
1600 x 1200: 116 (125)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 98 (116)
1280 x 1024: 93 (101)
1600 x 1200: 80 (80)

Wysokie detale:
800 x 600: 80 (89)
1280 x 1024: 63 (66)
1600 x 1200: 53 (55)

Dlaczego?

Jako że nie wszyscy chcą się bawić w podkręcanie, w tym miesiącu prezentujemy zestaw, który ma zapewnić jak największą wydajność bez uciekania się do sztuczek. W porównaniu do komputera z zeszłego miesiąca, zastosowaliśmy nominalnie dużo szybszy procesor, ale kosztem słabszej płyty głównej, pamięci i zasilacza, które to komponenty nie muszą być aż takiej jakości jak w przypadku maszyny przeznaczonej do wyciskania z procesora ostatnich potów. Efekt końcowy jest wprawdzie gorszy niż miesiąc temu, ale na pytanie „wejść do BIOS-u czy też nie" każdy musi sobie odpowiedzieć we własnym zakresie. Zyski, jakie można dzięki temu osiągnąć, są bardzo wymierne, ale jakieś ryzyko niepowodzenia zawsze istnieje – tutaj zaś kosztem zminimalizowania ryzyka mamy mniejszą wydajność...

ATI czy Nvidia: ATI nadal niczego zgodnego z DX10 nie pokazało, więc wyboru jak nie było, tak nie ma.

Alternatywy: najwięcej można zaoszczędzić montując nieco tylko wolniejszy procesor Core2 Duo E6400. Chyba że ktoś nie ma zbyt dużych wymagań co do grafiki, wtedy wymieniając 8800 GTX na wersję GTS 640 MB czy 320 MB można oszczędzić nawet 1000 złotych, ale tutaj wchodzimy już w rejony zarezerwowane dla zestawów Gamer.

Dla kogo?

Dla osób potrzebujących bardzo dużej wydajności, ale obawiających się samodzielnego zwiększania parametrów procesora.

Komputronik
www.komputronik.pl

Sprzęt dostarczyła firma Komputronik. Podano ceny według stanu z dnia 08.03.2007.

Zasiłki dla bardzo robotnych!

SILENT FORCE
Xtreme Power Supply Unit

PSF 620-A12S

Silent Force POWER SUPPLY
Pomiar mocy w czasie rzeczywistym
Trzy linie wyjściowe +12 V
Podwójne złącza zasilania PCI-Exspress • Dodatkowe złącza wentylatorów systemu •Technologia Duble Forward Circuit i Duble-Layer PCB • Korekcja współczynnika mocy czynnej • Wentylator 12 cm na łożyskach ślizgowych o podwyższonej trwałości • Struktura płastra miodu o najlepszej wentylacji

23-11-06

PSF 460-P12S

Silent Force POWER SUPPLY
Wentylator 12 cm z 2 łożyskami kulkowymi
Dwie linie wyjściowe +12 V
Złącze zasilania PCI-Exspress • Dodatkowe złącza wentylatorów systemu • Technologia Duble Forward Circuit i Duble Layer PCB • Korekcja współczynnika mocy czynnej • Struktura plastra miodu o najlepszej wentylacji

2007-01-27

DUAL CORE SUPPORT
SLI/CrossFire READY

www.pentagram.pl

MULTIMEDIA VISION®
Wyłączny Dystrybutor - Multimedia Vision, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa tel: /22/ 338 9000, www.mmv.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

ROBOTY zmieniają nasz świat!

Grzegorz Kubera | Darzy roboty dużą rewerencją

>>> Robot ASIMO (to ten z prawej:)) – jego nazwa jest hołdem dla Isaaca Asimowa, twórcy trzech praw robotyki.

I to w większym stopniu, niż nam się wydaje. Niektóre stworzone zostały, by cieszyć. Inne pomagają nam w domu. Jeszcze inne kipią animuszem do walki. A my? A my w dalszym ciągu nie doceniamy tych automatów...

Czym tak w zasadzie jest robot? Słowem tym, które pochodzi z języka czeskiego (więcej w ramce), oznaczającym ciężką pracę, określamy mechaniczne urządzenie wykonujące automatycznie poszczególne zadania. Działanie robota może być kontrolowane przez człowieka dzięki wprowadzonemu wcześniej programowi lub zbiorowi ogólnych reguł, jakie mogą wykonywać szybciej od człowieka. Domeną zastosowań dla robotów są zadania niebezpieczne dla ludzi, związane m.in. z manipulacją substancjami szkodliwymi dla zdrowia lub zadaniami wojennymi – Pentagon dał już „licencję na zabijanie" robotowi Talon firmy Foster-Miller. Ale to oczywiście nie wszystkie zastosowania. Roboty mogą za nas zmywać naczynia, pilnować domu i zabawiać swoim zachowaniem. Zacznijmy jednak od tych najbardziej potrzebnych.

Roboty bojowe

Już niedługo na polach bitwy człowieka zastąpią maszyny. Wyprodukowany przez firmę Foster-Miller robot Talon może być uzbrojony m.in. w karabin maszynowy lub wielkokalibrowy karabin snajperski. Sprzęt przypomina wyglądem zabawkę dla dzieci – jest wysoki na niespełna 30 cm, szeroki na ponad pół metra i długi na 86 cm. Ta z pozoru niegroźna szara konstrukcja, która porusza się na gąsienicach, jest tak naprawdę jedną z najbardziej obiecujących broni w arsenale armii USA. Talon waży 45 kg i wykazuje się nietypową zwinnością – robot może wspinać się na schody, przebrnąć przez błoto czy głęboki śnieg oraz poradzić sobie z omijaniem przeróżnych kamieni czy nawet zasiekami z drutu kolczastego.

Urządzenie charakteryzuje ponadto ogromna wytrzymałość, co jest potwierdzone przez armię USA następującym przykładem: gdy pojazd wojenny musiał ostro hamować, robot zleciał zeń przy prędkości 30 mil na godzinę, co skończyło się dlań lekkim zarysowaniem... kamery. Talony występują w wersjach z różnym wyposażeniem, ale najczęściej służą jako pomoc dla saperów i już niejeden raz uratowały ludzkie życie. **Robot nie działa samodzielnie – kieruje się nim za pomocą dżojstika oraz ekranu przekazującego obraz z kamer zamieszczonych na maszynie.** W przypadku braku łączności Talon sam wróci do bazy.

Roboty domowe

Roboty przeznaczone do domu nie muszą mieć już tak nietypowej budowy, spełniającej ogrom wymagań dotyczących chociażby wytrzymałości. Jednym z ciekawszych urządzeń dedykowanych typowym użytkownikom jest **humanoidalny robot Spyke,** którego przeznaczeniem jest pomoc w czynnościach domowych. Urządzenie firmy Erector można kontrolować za pomocą komputera sieciowego przy wykorzystaniu sieci bezprzewodowej WiFi. W wyposażeniu Spyke'a znajdziemy kamerę wideo, mikrofon, zestaw głośnomówiący, system komunikacji VoIP oraz odtwarzacz multimedialny. Robot może nam pomóc w kontaktowaniu się przez Internet, a jego nietypową funkcją, jaką zachwalają konstruktorzy, jest „Strażnik" – Spyke może bowiem zostać zaprogramowany w ten sposób, by pilnować domu i wysyłać pocztą elektroniczną zdjęcia w przypadku wykrycia ruchu w monitorowanym obszarze pomieszczeń. **Obecnie robot jest jeszcze w wersji prototypowej. Jego debiut datowany jest na czerwiec br. Cena ustalona została na 270 dolarów.**

Innym, nie mniej interesującym robotem jest SCOTY – dzieło współpracy firm WowWee i Philips. W odróżnieniu od elektronicznych humanoidów, **robot ten jest całkowicie nieruchomy i pozwala na głosowe zarządzanie cyfrowymi urządzeniami domowymi.** SCOTY składa się z sześciu podświetlanych i prostokątnych modułów. W dwóch najwyższych umieszczono specjalną kamerkę monitorującą otoczenie, która przesyła dane do zainstalowanego procesora. W wyposażeniu robota znalazła się bardzo ciekawa funkcja rozpoznawania rysów twarzy oraz text-to-speech, dzięki której sprzęt może na głos odczytywać różne informacje, w tym nadchodzące wiadomości pocztowe. SCOTY świetnie sprawdza się w roli niani domowej, choć bez większych problemów możemy wykorzystać go jako system monitorowania wnętrz. **Sugerowana cena robota wynosi 400 dolarów.**

Roboty zabawne

Robotów, które mają przede wszystkim bawić użytkownika, jest chyba najwięcej, począwszy od potrafiących jeździć na rolkach, skończywszy na prawdziwych miłośnikach wody – pływakach. Jako że oferta jest bardzo bogata, postanowiłem przeczesać w poszukiwaniu robota-zabawki także nasz, polski rynek. I udało się. Świetnym gadżetem dla przeciętnych zjadaczy chleba (pod warunkiem że mają oni grube portfele) jest **Robosapien RS Media.**

Robot został wyposażony w profesjonalny kreator osobowości (...hę?!), może wchodzić w interakcje z otoczeniem i właścicielem zarówno autonomicznie, jak i pod ścisłą kontrolą pana, ma też szereg interesujących funkcji. Do najciekawszych należą możliwość transferowania dużych ilości danych do pamięci robota via USB lub karty pamięci SD, odtwarzanie zdjęć i filmów, granie w gry Java, słuchanie muzyki z plików dźwiękowych (dzięki wbudowanym w zbroję głośnikom) czy chociażby odtwarzanie układów tanecznych do poszczególnych piosenek. Robosapien RS Media ma też sensory wzroku, dźwięku i dotyku, reaguje też na głos, potrafi rozpoznawać kolory i odcienie skóry, bez problemu namierzy poruszające się obiekty z pomocą „wizji na podczerwień". Według pracowników sklepu internetowego, robot ten jest bardziej ludzki niż niektórzy znani nam ludzie. :) **A wszystko za „jedyne" 1800 zł.**

No i co my na to?

Wiadomo, że robotów bojowych wykorzystywać nie będziemy (bo nie będziemy, prawda?), tak więc kupimy ew. pomoc domową lub sprzęt, który rozśmieszy nas i znajomych. Pytanie tylko, czy warto? Według mnie kupno robota służącego do rozrywki jest obecnie mało opłacalne. Urządzenia te są bardzo drogie, do poprawnej pracy wykorzystują mnóstwo baterii (np. Robosapien RS Media potrzebuje 6 baterii D, 4 baterie AA oraz 3 baterie AA do pilota), a bez ładowania potrafią wytrzymać nie więcej niż kilka godzin. Poza tym sposobów na rozrywkę jest na dzień dzisiejszy tak dużo, że robot po pewnym czasie zwyczajnie by nas znudził i poszedł w odstawkę.

Polecam natomiast praktyczniejsze roboty, czyli takie, które pomogą nam w domu. To naprawdę świetne rozwiązanie – wykonując za nas sporo obowiązków domowych sprawiają, że zyskujemy znacznie więcej wolnego czasu. W głowie się nie mieści, ile minut dziennie przeznaczamy na zwyczajne zaparzenie herbaty! Jeśli więc nie boimy się zakupów zagranicznych, warto odłożyć kilkaset złotych. (Polecam formę płatności PayPal – o niej piszę na następnej stronie – taka kryptoreklama.) **|CDA|**

Roboty – gwiazdy filmowe

Ponieważ skonstruowanie robota o efektownym wyglądzie nie jest trudne, maszyny te często pojawiają się na srebrnym ekranie. Najbardziej znana para robotów to C-3PO i R2-D2 – mogliśmy ją podziwiać w „Gwiezdnych Wojnach". W trylogii „Terminator" twórcy zaskoczyli nas budzącymi grozę modelami T-800, T-1000 i T-X, zaś film „Ja, Robot" (który serdecznie polecam) opowiedział nam świetną historię o tym, jak inteligentne mogą być te maszyny i co być może czeka nas za kilka lat...

Niestety w sprzedaży nie znajdziemy oryginałów, ale fani mogą zakupić repliki niektórych elektronicznych bohaterów – zwłaszcza tych z „Gwiezdnych Wojen".

Wycinki z historii

1. Słowo „robot" pochodzi od czeskiego słowa... „robot", o czym można przeczytać we wstępie artykułu. Aby jednak nieco poszerzyć tę informację, warto się zapoznać z całą lekcją historii. Wyraz „robot" upowszechnił się po przetłumaczeniu na język angielski sztuki „R.U.R." (Rosumovi Umělí Roboti), co miało miejsce w 1923 r. Mimo że sformułowanie to pierwotnie odnosiło się do istot żywych, czyli sztucznie produkowanej i uproszczonej wersji człowieka przeznaczonej do ciężkich prac, słowo to oznacza dziś przede wszystkim urządzenia mechaniczne.

2. Termin „robotyka" wprowadził Isaac Asimov w opowiadaniu „Runaround". Asimov jest także autorem trzech praw robotyki:
– Robot nie może zranić i skrzywdzić człowieka ani przez zaniechanie działania dopuścić, aby człowiek poniósł szkodę.
– Robot musi słuchać danego mu rozkazu, chyba że koliduje on z Pierwszym Prawem.
– Robot musi chronić sam siebie, dopóki nie koliduje to z Pierwszym lub Drugim Prawem.

3. Najstarszym zachowanym projektem humanoidalnego robota jest datowany na 1495 rok zbiór rysunków mechanicznego rycerza, wykonany przez Leonarda da Vinci. Robot ten mógł siadać, poruszać rękami oraz głową i szczęką. Nie wiemy jednak, czy da Vinci podjął się próby jego zbudowania... Może to pomysł na kolejny kasowy film – Robot Da Vinci?

SPEED LINK

Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

SUPER GRA GTR 2 W ZESTAWIE

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°

SL-6535-TRD STRIKE²

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- pokrowiec na LAN PARTY
- kontroler dźwięku na kablu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Zabawki na USB

Qn'ik | Dla tych, którzy mają zbyt wiele miejsca na biurku...

Biegający chomik, podgrzewacz kubka, masażysta i strugaczka – wszystko to można znaleźć nie tylko w dziale „zabawnych ciekawostek wyprodukowanych przez zwariowanych Japończyków" czy w serwisach ze śmiesznymi obrazkami, ale i w ofertach sklepów internetowych. Jako że w każdym z nas drzemie duże dziecko, postanowiliśmy z okazji prima aprilis ściągnąć do testów kilka takich drobiazgów. Część z nich jest zupełnie bezużyteczna, dla reszty można znaleźć nawet jakieś zastosowanie. Czy coś z tego warto jednak kupić, musicie zadecydować już sami.

Biegający chomik na USB

Cena: 149 zł
Sklep: Toys4boys.pl (www.toys4boys.pl)

Z żalem przyznaję, że chomik **to jeden z największych zawodów, jakie przeżyłem przy przygotowaniu tego tekstu.** Pozornie bowiem wszystko miało być super – sztuczny zwierzak w klatce powinien biegać tym prędzej, im szybciej ja będę pisał na klawiaturze. Żeby z niego korzystać, trzeba w dodatku instalować specjalne sterowniki. Wszystko byłoby fajnie, ale samo urządzonko zawodzi – **chomik to tylko nieruchomy pluszak, który jest zawieszony w środku kółka – i tylko ono się kręci.** W dodatku robi to bardzo głośno i po kilkunastu sekundach już tylko irytuje. A co do uzależnienia prędkości od tego, jak szybko się pisze – to też nie do końca tak działa. Kółko się rusza nawet wówczas, gdy tylko poruszasz myszą czy wciskasz kursory. Szkoda fajnego pomysłu... i kupy kasy.

chomik

Podgrzewacze napojów

O dziwo – **to działa i sprawdza się naprawdę nieźle.** Jeśli lubisz popijać ciepłą herbatę siedząc przy kompie kilka godzin i irytuje cię, że napój zbyt szybko stygnie, śmiało kup jeden z podgrzewaczy. Zwłaszcza że cena nie jest jakaś szczególnie wysoka – podstawową i najprostszą wersję zdobędziesz już za kilkanaście złotych. Niezależnie od modelu płytka nagrzewa się do temperatury wystarczającej, by utrzymać ciepło – może nic na niej nie usmażysz, ale już na pewno nie będziesz w stanie bez oparzenia położyć na niej ręki na dłużej niż ułamek sekundy. Warto się też zainteresować droższymi modelami – oba dodatkowo służą jako USB hub – czyli rozgałęźnik (z jednego portu tworzone są cztery), a ten najdroższy wyposażony jest jeszcze w zegar oraz miernik temperatury. Jedna uwaga: szczególnie dobrze podgrzewacz działa przy kubkach/szklankach z płaskimi spodami.

podgrzewacze

Podstawowy
Cena: 17 zł
Sklep: Gadgets.pl (www.gadgets.pl)

Z hubem USB
Cena: 39 zł
Sklep: Toys4boys.pl

Z hubem USB, zegarem i miernikiem temperatury
Cena: 59 zł
Sklep: Toys4boys.pl

Wirtualna klawiatura

Cena: 849 zł
Sklep: Toys4boys.pl

O tym gadżecie pisaliśmy już kiedyś w newsach sprzętowych – jest to specjalny laserowy rzutnik, który pozwala wyświetlić klawiaturę na dowolnej płaskiej nieprzezroczystej powierzchni – **co więcej, to rzeczywiście działa.** Efekt jest naprawdę świetny – elegancki, czerwony laser, zwłaszcza w ciemnym pomieszczeniu, sprawia znakomite wrażenie, zaś stukanie w biurko i obserwowanie, jak na ekranie pojawiają się litery, daje dużą frajdę. Jednak tylko do pewnego momentu. Gdy trzeba coś zrobić na serio, a nie tylko chwalić się znajomym, raczej nikt normalny nie użyłby wirtualnej klawiatury. **Pisze się na niej bardzo niewygodnie, precyzja pozostawia wiele do życzenia,** zaś pewne ograniczenia (np. niemożność przytrzymania żadnego przycisku) w niektórych zastosowaniach (gry!) eliminuje ją w 100%.

Jonizator powietrza

Cena: 56 zł
Sklep: Gadgets.pl

Ciekawa sprawa z tym jonizatorem, gdyż jego działanie trudno jest jednoznacznie ocenić i opisać. Według zapewnień producenta, powinien *„odświeżać powietrze, ułatwiać oddychanie, wzmagać koncentrację"* itp., a wszystko to dzięki *„wytwarzaniu jonów ujemnych, które przyłączają się do cząstek kurzu, pyłów, dymu nikotynowego i innych zanieczyszczeń, powodując ich opadnięcie"*. Nie wiem, czy to efekt placebo, czy tak było w istocie, ale rzeczywiście wydawało mi się, że pomieszczenie, w którym działał jonizator, **zostało niedawno wywietrzone.**

Masażysta USB

Cena: 69 zł
Sklep: Toys4boys.pl

Sprzęt bardzo nieskomplikowany – po prostu podłącz, wciśnij odpowiedni przycisk i już – „masażysta" zaczyna dość mocno drgać. Możesz go sobie przystawiać do szyi, barków, wsadzić... no, pomińmy już, gdzie – nie licz jednak na jakieś szczególnie ciekawe efekty. To, co najbardziej irytuje po kontakcie z tym urządzeniem, to to, że drgania są bardzo silne i wydają się nieskoordynowane, nie da się ich regulować. **Po minucie trzymania gadżetu bolą ręce, zaś przyjemności z korzystania nie ma prawie żadnych.** Po dwóch minutach „masażu" pleców stwierdziłem, że za chwilę wypłynie mi uszami mózg – i tak właśnie się skończyła moja z nim przygoda (z urządzeniem, nie mózgiem... choć kto wie?).

masażysta

strugaczka

Lampka i wiatraczek

Cena: 37 zł
Sklep: Gadgets.pl

Zestaw sympatyczny, niestety przydatny tylko dla posiadaczy laptopów. Ci jednak docenią te gadżety – zwłaszcza przy dużych upałach. Lampka jest na tyle mocna, by oświetlić bez problemu całą klawiaturę, zaś wiatraczek chłodzi zaskakująco dobrze jak na tak małe urządzonko. Podpięcie obu jest bezproblemowe – po prostu podłączasz je do portu USB, i od razu działają. Dodatkowo pracę ułatwiają wyginające się dość swobodnie ramiona. **Największą wadą tych gadżetów jest ich całkowita nieprzydatność przy pececie** – nie sposób ich ułożyć tak, by do czegoś służyły (pomijając już konieczność użycia przedłużacza).

Strugaczka

Cena: 35 zł
Sklep: Gadgets.pl

Z testem tego gadżetu miałem niemały problem – w całej redakcji udało mi się znaleźć tylko jeden mały ogryzek ołówka. Nic dziwnego – w CDA nie używamy tak analogowych przyrządów, nawet gdy trzeba coś odręcznie narysować, korzystamy z tabletów. Gdy misja „dajcie mi jakiś ołówek lub kredkę, proszę!" zakończyła się wreszcie sukcesem, ze sporą satysfakcją wraziłem kijek w odpowiedni otwór i... nic. Chińskie **urządzenie nie jest wykończone szczególnie starannie, przez co zmuszony byłem podczas pracy przytrzymywać też kabel**. Samo struganie odbywa się automatycznie (ołówek wsadzany w otwór powoduje wciśnięcie odpowiedniego przycisku), szybko i przy migających na różne kolory diodkach. Uwaga! Naostrzony za pomocą tej strugaczki ołówek w rękach psychopaty może być groźną bronią – sugerowałbym, by na lotniskach na wszelki wypadek nie wpuszczać posiadaczy strugaczki do samolotów...

Kula plazmowa

Cena: 79 zł
Sklep: Toys4boys.pl

O tym gadżecie pisałem już kilka miesięcy temu przy okazji rekomendowania szkolnych gadżetów. Teraz kula plazmowa dostępna jest również na USB. Różni się nieznacznie – wymaga mniejszego zasilania (wystarczy to z portu USB, dodatkowe źródła nie są konieczne) i ogólnie jej gabaryty bardziej predestynują ją do położenia na biurku – średnica kuli to około 8 centymetrów. **Jeśli masz pieniądze i wolne miejsce przy klawiaturze – polecam**. Efekt występujący po dotknięciu kuli nie nudzi się szybko, a ona sama wygląda bardzo ładnie – zwłaszcza w ciemności.

Light Mat Aurora Player

Cena: 42 zł
Sklep: Gadgets.pl

Pod tą jakże frapującą nazwą kryje się świecąca podkładka pod mysz z 4 portami USB, czyli zarazem sprzęt najbardziej niepasujący do tego tekstu, gdyż – o zgrozo! – **naprawdę użyteczny**. No, może tylko niezbyt udane jest podświetlenie (naokoło, nie przeszkadza zbytnio), niewielki rozmiar oraz duża wysokość (nadgarstek mnie trochę bolał po dłuższym używaniu), ale już obecność czterech portów USB naprawdę się przydaje – do takiej podkładki można podpiąć wiatraczek, akwarium i kto wie, co jeszcze (naturalnie w takiej sytuacji nie należy liczyć na wykorzystanie pełnej prędkości łącza USB). Na dodatek duży plus należy się za materiał, którym pokryta jest podkładka – mysz optyczna porusza się po niej naprawdę precyzyjnie.

Atomowy przycisk

Cena: 239 zł
Sklep: Toys4boys.pl

Absolutne mistrzostwo – **to jedna z bardziej bezużytecznych rzeczy w naszym zestawieniu, a jednocześnie dająca naprawdę sporo frajdy, przynajmniej za pierwszym i drugim razem**. Co prawda, dzięki atomowemu przyciskowi nie jesteśmy w stanie powiedzieć: „żegnaj, Ameryko" (lub Rosjo, Koreo czy inna laleczko), tutaj liczy się tylko chora wyobraźnia człowieka, który coś takiego kupił. Jak to ustrojstwo działa? Niezwykle prosto: podłączasz je zwyczajnie do USB i doprowadzasz do „eksplozji" za pomocą czterech kroków. Na początku wciskasz dwa przełączniki, później wsadzasz kluczyk do stacyjki, przekręcasz go, podnosisz pokrywkę i wreszcie – wciskasz duży czerwony guzik. Czynności musisz wykonywać w odpowiedniej kolejności, w przeciwnym razie nie usłyszysz efektu dźwiękowego. Tak jest – całość kończy się ledwie przeciętnymi odgłosami. Drugą funkcją przycisku jest hub USB z czterema wyjściami. To trochę niewiele jak na tak bombową cenę...

Mini Akwarium

Cena: 39 zł
Sklep: Gadgets.pl

Tęsknisz za przyrodą, a jednocześnie nie chcesz brać na siebie obowiązku karmienia czegokolwiek i dbania, by żyło? Takie akwarium ze sztucznymi rybkami może być jakimś wyjściem. Po prostu nalewasz do niego wody, wrzucasz dołączone dwie plastikowe rybki, podpinasz – i już możesz cieszyć oczy. Zasilanie potrzebne jest po to, by uzyskać niebieskie podświetlenie oraz wprowadzić wodę w ruch, dzięki czemu rybki mogą pływać. Co prawda, w moim egzemplarzu trafiły mi się chyba glonojady, bo przez większość czasu starały się być jak najbliżej prawej szybki, ale czasem też przepływały na środek. **Ogólnie mało jest rzeczy równie bezużytecznych, a jednocześnie fajnych.**

Wyrzutnia rakiet

Cena: 129 zł
Sklep: Toys4boys.pl

Wielka szkoda, że nie mogę zachować sobie tej wyrzutni – czasem by się bardzo przydała, by subtelnie dać do zrozumienia nawiedzającym moje biurko, że mam pracę i mogliby sobie wreszcie pójść. Rakietnica (zasilana – poza USB – również przez trzy baterie AA, których nie ma w zestawie) nie służy tak naprawdę do niczego poza zabawą – nie ma wbudowanego huba USB, nie podgrzeje kawy – pozwala za to za pomocą komputera wystrzeliwać rakiety. Dzięki prostemu programikowi na początku ustalamy kąt strzału (silniczek sam przechyla wyrzutnię), a później tylko wciskamy czerwony przycisk – po kilku sekundach rakieta składająca się z gąbki i plastiku wylatuje we wskazanym kierunku, siejąc po drodze spustoszenie, krew i pożogę! No, trochę przesadzam – krzywdy tym nikomu zrobić się nie da. (Testowane na Smugglerze, który zechciał zabawić się w Godzillę – z efektem identycznym jak w filmie: całkowita odporność na ostrzał.) |CDA|

wyrzutnia

Niepozorni wyrobnicy

Khedron [khedron@op.pl] | Pamięci i zasilacze

Nawet mniej zaawansowani użytkownicy pecetów potrafią w miarę trafnie wybrać procesor czy kartę graficzną. Płyta główna przysparza już więcej problemów. Najbardziej ignorowane są pamięci i zasilacze. Wiele osób uważa, że jedyne, co liczy się w tych pierwszych, to cena, a w drugich – podawana przez producenta moc. Nic bardziej błędnego.

Z góry proszę, byście podczas wyboru opisywanych pamięci nie sugerowali się podanymi tutaj cenami. „Pech" chce, że akurat w trakcie tworzenia tego artykułu ceny te lecą na łeb z bardzo wysokiego pułapu i nie sposób obecnie przewidzieć, na jakim poziomie się zatrzymają.

RAM – czego potrzebuje komputer?

W pamięci komputer przechowuje dane, do których musi mieć najszybszy dostęp. Właśnie to odróżnia ich użycie od dysku twardego czy innych nośników. Wadą RAM-u jest to, że przechowywane tam dane są tracone po odłączeniu zasilania, zaletą – niezwykle szybki do nich dostęp. Współczesne procesory, obrabiające dane z prędkością wielu miliardów operacji na sekundę, są również bardzo wymagające pod względem jakości pamięci, z którymi współpracują. **Teoretycznie nawet dla Core 2 Duo powinny wystarczyć moduły o szybkości 533 MHz, pracujące w trybie 128-bitowym. Praktyka wygląda jednak nieco inaczej.**

Obecnie wszystkie nowe komputery wyposażane są w pamięci DDR2. Mogą one pracować z większą niż DDR częstotliwością, ale też ich czasy dostępu (timingi) są znacznie wyższe niż w przypadku starszych rozwiązań. O tym, że sama częstotliwość pracy nie stanowi o wydajności, najboleśniej przekonali się użytkownicy procesorów AMD. W momencie gdy firma zafundowała im zmianę podstawki z równoczesnym zastąpieniem DDR przez DDR2, wydajność komputerów spadła. **Dla Athlonów 64 ze zintegrowanym w rdzeniu kontrolerem pamięci to właśnie timingi były ważniejsze niż megaherce.** Dopiero użycie modułów PC2-6400 pozwoliło na wyrównanie wydajności do PC-3200. Z powyższego przykładu jasno wynika, na co powinni zwracać uwagę użytkownicy Athlonów. Dla Core 2 Duo częstotliwość pracy pamięci i timingi mają równorzędne znaczenie.

Trzy pytania

Pierwszym z pytań, jakie pojawiają się przed zakupem RAM-u, jest – **jakiej pojemności potrzebuję?** Tu niestety nie ma zbyt dużej elastyczności. Można wprawdzie kupić zaledwie 1 GB pamięci, ale taka jej pojemność jest dziś często niewystarczająca. **Najrozsądniejsze będzie zaopatrzenie się w moduły o pojemności 2 GB.** Jeśli kogoś stać, może tę liczbę jeszcze podwoić, choć na dziś to niepotrzebne. Skupmy się zatem na wyborze spośród pamięci oferowanych w dwóch modułach po 1 GB, pozwalających na pracę w trybie dual channel.

Pytanie drugie – **jaka powinna być częstotliwość pracy pamięci? Dla Athlonów wystarczy 667 MHz, osiąganych przy niskich timingach. Core 2 Duo wymaga już szybszych modułów**, a jeżeli ktoś będzie próbował podkręcać ten procesor na płycie z chipsetem Intel P965 (bardzo popularna i przynosząca doskonałe rezultaty metoda na podniesienie wydajności peceta), może potrzebować modułów zdolnych do pracy z szybkościami większymi niż 1000 MHz.

Pytanie trzecie – **jakiej firmy pamięci wybrać?** Najlepiej przyjrzeć się producentom renomowanych firm: **Corsair, GelL, OCZ** i **Patriot**. Przed rokiem, w erze Athlona64 i DDR to Patrioty XBLK wygrały rywalizację wydajności bijąc wszelkie jej rekordy, dziś jednak to nie Athlon rządzi na rynku, a pamięci DDR odchodzą powoli do lamusa.

Nie ma czegoś takiego jak pamięci do pracy z kartami graficznymi ATI czy też na płytach z kartami Nvidii w trybie SLI!

Odpowiedzi – rozsądne...

Wybierać można już z pamięci 667 MHz. Dobre moduły tego typu pozwolą na bezproblemowe przetaktowanie do 800 MHz lub na pracę z niskimi timingami. Do takich z pewnością należą **Corsair Twin2X DDR2 2x 1 GB 675 MHz CL4-4-4-12**. Niestety, są one dość drogie – około 700 zł. Nieco wolniejsze **Patrioty Dual 2x 1 GB DDR2 667 MHz CL5-4-4-12** kosztują ponad 130 zł mniej.

Za cenę Corsairów można mieć Patrioty pracujące nominalnie z prędkością 800 MHz. Pamięci OCZ w tym zestawieniu są najdroższe – 2x 1 GB DDR2 667 MHz Special Ops CL4 o kilkadziesiąt złotych przebijają Corsairy. Doskonale za to wypadają **GelL Dual 2x 1 GB DDR2 667 MHz 4-4-4-12**, które mimo niskich timingów i wymaganego napięcia kosztują tylko nieco ponad 600 zł. W rzeczywistości wszystkie z tych pamięci są w stanie pracować przy 667 MHz z timingami 4-4-4-12 czy 800 MHz przy nieco wyższych timingach. Dla Athlona to dobre ustawienia, choć przydałyby się krótkie czasy dostępu przy 800 MHz. Niestety układy mają to do siebie, że nie da się na wszystkich zagwarantować stabilnej pracy z ponadnominalnymi ustawieniami. Czasem będzie do tego zdolnych 90 % modułów, innym razem mniej, ale właśnie na te pozostałe 10 % należy brać poprawkę.

Bardziej wymagający posiadacze procesorów AMD i ci, którzy mają w pecetach Core 2 Duo, powinni się zdecydować na pamięci z nieco wyższej półki. Osoby obawiające się podkręcania będą miały kłopot ze znalezieniem czegoś w rozsądnej cenie w ofercie **Corsaira – Twin2X DDR2 2x 1 GB 800 MHz CL5-5-5-12** kosztują ponad 800 zł, a oferują dość wysokie timingi. Nominalnie identyczne Patrioty to znów ponad sto zaoszczędzonych złotówek. OCZ z timingami 4-5-4-4-15 są porównywalne cenowo z Patriotami, ale wymagają płyty zdolnej do podania pamięciom dość wysokich napięć rzędu 2,2 V. W sytuacji gdy ta wartość w wielu płytach głównych kończy się na 1,95 V, użycie takich modułów będzie się wiązało z ograniczeniem wydajności. Bardzo ciekawie wypadają tu pamięci **GelL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz**. Kosztują niecałe 800 zł, oferują doskonałe timingi i możliwości OC. Wadą jest z pewnością dość ograniczona dostępność.

Warto też wspomnieć o dość ciekawym pomyśle marketingowym OCZ. Otóż w ofercie tej firmy znajdziemy pamięci o identycznych parametrach, ale często dość znacznie różniących się ceną. Argumentem dla niej jest dopisek „ATI", „SLI" lub inny. Ktoś mógłby pomyśleć, że są to pamięci dedykowane, usprawniające pracę w systemie z umieszczonym w dopisku rozwiązaniem. Nic bardziej mylnego – **po prostu firma wypuszcza pamięci identyczne, ale z różnymi napisami na radiatorze. Nie ma czegoś takiego jak pamięci do pracy z kartami graficznymi ATI czy też na płytach z kartami Nvidii w trybie SLI!**

... i coś dla maniaków

Istnieje dość duża grupa komputerowych entuzjastów zdolnych do wydania ogromnej kwoty na podzespoły najwyższej jakości. Będą one wprawdzie umożliwiały pracę z niezwykle wysokimi parametrami, ale uzyskane dzięki temu korzyści, np. wzrost wydajności, są zazwyczaj zupełnie nieproporcjonalne do ceny tych produktów. Właśnie dla nich stworzono pamięci zdolne do pracy z bardzo wysokimi częstotliwościami i niskimi timingami.

Corsair ma w ofercie **Twin2X DDR2 2x 1 GB 1142 MHz CL5-5-5-15 DHX** za 1700 zł oraz **Twin2X DDR2 2x 1GB 1200 MHz CL5-5-5-18 Dominator** za ponad 2400 zł. Według producenta, kształt ich radiatora ułatwia obieg powietrza i co za tym idzie – odbieranie ciepła z modułów. OCZ przygotował pamięci **Titanium Alpha CL4-4-4-15 1000 MHz 2x1 GB** za ponad 1500 zł i z możliwością chłodzenia wodą **FLEX 2x 1 GB DDR2 1150 MHz, które są** jeszcze o 200 zł droższe. Doskonale wypadają Patrioty **XBLK 2x 1 GB**, ale również ich cena, ponad 1600 zł, to pułap dostępny tylko dla bardzo zamożnych osób.

Gdy spojrzeć na sprawę obiektywnie, kupowanie takich modułów ma niewielki sens. Nawet jeżeli płyta

ZAPRASZAMY NA ZAKUPY!

Komputronik

KARTA RABATOWA

rabat do 20%

PC Geo | AMD 64 Athlon X2 | CD-ACTION

Z OKAZJI URODZINOWEGO WYDANIA CD-ACTION – KOMPUTRONIK, NAJLEPSZY INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY*, PRZYGOTOWAŁ DLA CZYTELNIKÓW CD-ACTION RABATY NAWET DO 20% NA ZAKUP SPRZĘTU.

* wg rankingów: Komputer Świat 08.2006, Wprost 10.2006, Magazyn Internet 12.2006

SKRÓCONY REGULAMIN KARTY RABATOWEJ:

1. Karta rabatowa jest własnością Komputronik S.A.
2. Karta jest ważna na okaziciela i upoważnia do następujących rabatów:
- 20% na produkty marki Q-line,
- 10% na produkty firmy Microsoft*,
- 5% na zestawy komputerowe produkowane przez Komputronik S.A.,
- 3% na pozostałe produkty z wyłączeniem notebooków,
- przy zakupie notebooka klient otrzymuje 100 zł brutto na zakup akcesoriów notebook'owych.
3. Aby uzyskać rabat w sklepie www.komputronik.pl, przy logowaniu należy wpisac hasło: CDACTION042007
4. Karta rabatowa jest ważna do 20.06.2007 r.

Pełny regulamin znajduje się pod adresem www.komputronik.pl

* nie dotyczy oprogramowania

W AKCJI BIORĄ UDZIAŁ:

Komputronik

CD-ACTION www.cdaction.com.pl | PC Geo | AMD 64 Athlon X2

>>> Radiatory przede wszystkim zapewniają chłodzenie – wygląd jest tylko bonusem.

główna jest w stanie obsłużyć tak wydajne moduły (płyty z chipsetem Nvidia nForce 680i SLI), to wzrost wydajności w stosunku do pamięci 1000 czy nawet 800 MHz będzie realnie niezauważalny.

Troszkę inaczej ma się sprawa z ekstremalnym overdockingiem na płytach z Intelem P965. Tutaj bardzo mocne pamięci są niezbędne, ale to również zabawa dla niewielkiej grupy entuzjastów.

Nabywca takich pamięci jednak nie ma co liczyć na proporcjonalne do niższych modeli podkręcanie. Zdarza się bowiem, że przedstawione przez producenta parametry pracy to ustawienia w pełni stabilne, ale już maksymalne dla danych modułów.

Zasilacze – bez nadmiernego oszczędzania

Drugim z dzisiaj poruszonych tematów będzie **wybór zasilacza**. Na szczęście ten segment rynku omijają jak na razie duże wahania cen, można więc przyjąć, że dane, jakie znajdziecie w NDSN, będą się pokrywały z rzeczywistymi cenami na dzień publikacji. Zapotrzebowanie na ilość mocy dostarczanej z sieci bywa w dzisiejszych komputerach ogromna. Stąd właśnie wymagania stawiane zasilaczom.

Jakość za niedużą cenę

Jeśli komputer wyposażony jest w procesor AMD X2 z linii EE (energooszczędne), rozsądną kartę graficzną (do GeForce 7900 GS), nawet 2 GB RAM-u i wszystkie niezbędne do funkcjonowania dodatki, wystarczy dobry zasilacz klasy 350 W. Kupując **Chiefteca GPS--350EB-101A** (ok. 150 zł) skażemy się na podłączanie przejściówek. Również jego zabezpieczenia i jedynie pasywne PFC pozostawiają wiele do życzenia. Starszy model **HPC-360-302DF** (120 zł) także będzie nas zmuszał do stosowania przejściówek na przewodach. Pewną jego wadą jest tylko jedna linia 12 V, ale za to aktywne PFC i filtry: przeciwzwarciowy, przeciwprzepięciowy i przeciwprzeciążeniowy zapewniają większe bezpieczeństwo komputera. Liczbą linii 12 V nie ma co się w tym przypadku przejmować – zasilacz na pewno da opisanemu wyżej komputerowi radę.

Mimo wszystko **jako minimum zalecałbym zastosowanie zasilacza 400 W**. Wówczas będziecie mieli pewność, że w przypadku rozbudowy komputera posiadany przez was zasilacz podoła nowemu zadaniu (mam na myśli rozsądny upgrade, a nie np. wymianę GF 7600 GT na dwa GF 8800 GTX). :)

Chieftec ma w ofercie model **GPS-400AA--101A**. Powinien on być uznany za zasilacz podstawowy dla tańszych, „rozsądnych" zestawów. Być może liczba zabezpieczeń nie imponuje (filtr przeciwprzepięciowy i zabezpieczenie termiczne), ale dwie linie 12 V i komplet wtyczek (w tym oczywiście także do podłączenia zasilania karty graficznej) sprawiają, że poradzi sobie nawet w mocnym komputerze. **Cena – niecałe 200 zł.**

Zapotrzebowanie na ilość mocy dostarczanej z sieci bywa w dzisiejszych komputerach ogromna.

>>> Jedną z najlepszych, a niedocenianą marką zasilaczy jest be quiet!

Problemem Chiefteca może być zasilacz renomowanej marki **Yesico. Model SC430-PS12 kosztuje zaledwie 220 zł**. Za tę cenę dostajemy urządzenie bardzo wysokiej klasy. Komplet filtrów (przeciwprzepięciowy, przeciwzwarciowy, przeciwprzeciążeniowy, podwyższona stabilizacja napięcia), dwie wtyczki zasilania kart graficznych i 430 W mocy pozwolą na użycie go nawet w komputerze z GF 8800 GTS. Obraz psuje nieco pasywne PFC, ale nie da się tego odczuć podczas codziennej eksploatacji.

Strefa Mocy

Zasilacze dla komputerów o największym zapotrzebowaniu na moc są już niestety sporo droższe. Z pozoru atrakcyjny może się wydawać **560-watowy Chieftec CFT-560A-12S. Kosztuje 330 zł** i wiele osób łapie się na taką „okazję". Jeśli jednak uważniej przejrzeć rynkową ofertę, znajdziemy tam znacznie atrakcyjniejsze propozycje. Na pierwszym miejscu wymieniłbym rewelacyjny zasilacz **be quiet! Straight Power BQT E5 o mocy 550 W**. Za około 50 zł więcej, niż zapłacimy za Chiefteca, dostaniemy zasilacz z kompletem filtrów i aż czterema liniami 12 V. W tej klasie mocy zaczyna to mieć znaczenie dla stabilności i poprawności działania komputera. Jeżeli więc składacie potwora z Core 2 Duo E6400, którego zamierzacie wykręcić do 3 GHz, 2 GB bardzo szybkiej pamięci, dwoma dyskami twardymi i kartą GeForce 8800GTX, ten zasilacz będzie dla niego idealny.

To prawda, że do GF 8800 GTX Nvidia zaleca zasilacze od 450 W, ale te dodatkowe 100 W mocy na pewno nie zaszkodzi, a może bardzo przydać się w przyszłości. Zasilacze **be quiet!** z tej serii cechują się też bardzo wysoką sprawnością przekraczającą 83%. (Sprawność to stosunek prądu dostarczonego do komputera do pobieranego z sieci. Ma ogromny wpływ na wysokość rachunków za prąd. Może się okazać, że komputer o łącznym zapotrzebowaniu na moc na poziomie 250 W, ale ze słabym zasilaczem kosztuje nas w użytkowaniu więcej niż wyposażony w zasilacz o wysokiej sprawności komputer, którego podzespoły pożerają 400 W mocy!)

Alternatywą dla **be quiet!** może być **Yesico SC500-AS12** – nieco słabszy, nieco prostszy, ale z wymienionym wyżej komputerem także poradzi sobie z dużym zapasem. Osoby nierozsądne, uważające SLI za rozwiązanie atrakcyjne, ale na tyle zorientowane, aby dostrzec jego ewentualny sens tylko przy zastosowaniu dwóch najmocniejszych z dostępnych kart graficznych (obecnie GeForce 8800 GTX), potrzebują zasilacza o ogromnej mocy. **A be quiet! Straight Power BQT-700 W** spełni ich oczekiwania. **Za 540 zł to bardzo rozsądna propozycja.** Znakomity **Seasonic S12-650 ma nieco niższą moc i kosztuje kilkadziesiąt złotych więcej. Około 640 zł zapłacimy za zasilacz be quiet! Dark Power P6 ATX 750W.** Starczy on z pewnością do każdego zestawu. Cechuje się najwyższą jakością i bardzo praktycznymi rozwiązaniami, takimi jak odpinane kable. Za wysoką cenę otrzymujemy równą jej jakość.

Jak wspomniałem na początku artykułu, niektóre podzespoły komputera są mniej eksponowane niż procesor czy karta graficzna. To wcale nie oznacza, że są od nich mniej ważne. Często wręcz przeciwnie – zły wybór pamięci może się odbić fatalnie na wydajności peceta, a niefortunnie dobrany zasilacz to w skrajnych przypadkach spalenie wszystkich podzespołów komputera. Mam nadzieję, że ten odcinek NDSN pomoże wam ustrzec się od takich błędów. **CDA**

WIELKI KONKURS
CD-ACTION® i MAXDATA

Nagrodami w konkursie są:

2 laptopy MAXDATA Eco 4010 IW
- Efektowny, 15.4" wyświetlacz
- Technologia mobilna Intel Celeron R M 410
- Pamięć operacyjna 512 DDR2-SDRAM
- Dodatkowo: pakiet Bezpieczny Notebook (zawierający m.in. ubezpieczenie od kradzieży i wypadków losowych)

2x MAXDATA INDIVIDUALTECHNOLOGY

4x Belinea

4 monitory Belinea 1925 S1 W
Belinea 1925 S1 to solidnie wykonany monitor LCD 19" niemieckiego koncernu MAXDATA.
- Rozdzielczość: 1440 x 900
- Czas reakcji: 5 ms
- Kontrast/jasność: 300 cd/m2; 850:1

Wystarczy wysłać SMS-a z prawidłową odpowiedzią na pytanie konkursowe:
Jaki okres i rodzaj gwarancji posiadają notebooki MAXDATA serii PRO?
A. 36 miesięcy Door to door
B. 12 miesięcy Door to door

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.MD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 17 kwietnia 2007 r.

Fundatorem nagród w konkursie jest
MAXDATA INDIVIDUALTECHNOLOGY Belinea
www.maxdata.pl, Infolinia 0801 80 70 30

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

26 maja już blisko!

Zamów prenumeratę dla siebie, a dostaniesz prezent dla MAMY!!!

Dla pierwszych 100 osób zamawiających prenumeratę na rok przygotowaliśmy wodę toaletową o pojemności 30 ml – Jackpot lub Charlie White

Kolejne osoby otrzymają pakiet dwóch filmów DVD: "Obserwator" i "Jeźdźcy Apokalipsy"

Dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION w atrakcyjnej cenie 10 zł!

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie **153 zł**
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent: według oferty kwietniowej

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Dodatkowo zamawiam gadżet: czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ________ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis ________

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA **2.** Telefonicznie. 22/ 517 50 55 **3.** Faksem 22/ 517 05 30 **4.** E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej,** każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**)

WAP.WAPSTER.PL   WWW.WAPSTER.PL   **WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!**

GRY JAVA NR 7928

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458E31**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458E31**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458E31**)

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC

TAPETY NR 7428

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271E31**) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271E31**)

DZWONKI

	POLI 7428	MONO 7228	REAL 7428
2 bajki	PT2679298E31	T2679320E31	RM2730343E31
All Good Things	PT3125516E31	T3125709E31	RM3172932E31
Bottan Anna	**PT3042709E31**	**T3042711E31**	**RM3045393E31**
Dance 4 Life	PT3157901E31	T3157902E31	RM3179120E31
Dolly song	PT2994757E31	T2996265E31	RM3004698E31
Dzień dobry Polsko (Liber / Donlu)	**PT3155949E31**	**T3155954E31**	**RM3155957E31**
Dzaga	PT1378476E31	T1378727E31	RM2559691E31
Explosion (Kalwi & Remi)	PT2515380E31	T2514874E31	RM2805130E31
Fergalicious	PT3183261E31	T3183497E31	RM3081996E31
Film: Dlaczego nie	PT3163746E31	T3163747E31	RM3172942E31
Film: Kill Bill - Twisted Nerve	**PT3050020E31**	**T3050022E31**	**RM3179118E31**
Film: Piraci z Karaibów	PT1824726E31	T1835523E31	RM3025790E31
Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	PT1149683E31	T576914E31	RM2730308E31
Get Down (DJ Magic Max Farenthide)	PT3042600E31	T3042718E31	RM3042601E31
Higher	PT3163789E31	T3163781E31	RM3172944E31
I Wanna Love You	**PT3157877E31**	**T3157878E31**	**RM3121701E31**
Imagination (Kalwi & Remi)	PT2989379E31	T2990834E31	RM2987286E31
Jej Czarne Oczy (Iwan i Delfin)	PT1400435E31	T1400404E31	RM2589153E31
Kilka chwil (Jeden Osiem L)	PT3164880E31	T3164882E31	RM3164881E31
Liga Mistrzów	PT2003325E31	T2008490E31	RM2748041E31
Living On Video (Pakito)	**PT2927468E31**	**T2927600E31**	**RM2937857E31**
My Love (East Clubbers)	PT3174093E31	T3174109E31	RM3174094E31
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237E31	T2505391E31	RM3001253E31
Proper Education	PT3140457E31	T3143062E31	RM3172946E31
Psalm dla Ciebie	**PT3050102E31**	**T3050103E31**	**RM3075186E31**
Relax, Take It Easy	PT3140465E31	T3141538E31	RM3172941E31
Sacrum (Mezo / Kasia Wilk)	PT3024549E31	T3024552E31	RM3024550E31
Serial: Janosik	PT1149680E31	T913E31	RM3035500E31
Sextasy (East Clubbers)	PT3025116E31	T3025117E31	RM3025122E31
Smack That	**PT3096359E31**	**T3097237E31**	**RM3172937E31**
Trochę ciepła (Gosia Andrzejewicz)	PT3052213E31	T3052216E31	RM3052214E31
Vi sitter...Dota	**PT3122326E31**	**T3122329E31**	**RM3172935E31**
Widziałem Twoje oczy (Verba)	PT3189870E31	T3189883E31	RM3189613E31
Więcej Szczęścia (Lerek & Nowator)	PT3174101E31	T3174110E31	RM3174098E31
Więcej Uczuć (DNA & Gal)	PT3189873E31	T3189881E31	RM3189609E31
Would You Feel	PT1568190E31	T1565675E31	RM3172940E31
Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472E31	T2410478E31	RM2559677E31
Życie (Verba)	**PT3075025E31**	**T3075185E31**	**RM3075184E31**
Chain Hang Low	PT3182072E31	T3182123E31	
Kanikuły	PT3183259E31	T3183266E31	
Kreskówka: Bałtazar Gąbka	PT659687E31	T1078E31	
Let's Go	**PT3182073E31**	**T3182135E31**	
Lollipop	PT3183263E31	T3183270E31	
Radio Heartbeat	PT3182074E31	T3182120E31	
Strażnik Texasu	PT2134106E31	T2140731E31	
You Wanna Rock	PT3173137E31	T3175420E31	

POLI: NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC, NEC
MONO: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON
REAL: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, PANASONIC, SENDO, LG, SHARP (MP3, WAV, AWB, AMR)

OBSŁUGAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472E31**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. **SA2410472E31**).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA **NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662E31**), DLA **SIEMENS, BENQ-SIEMENS** ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. **J1213662E31**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. **H1213662E31**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. **GM1213662E31**).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677E31**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452E31**), ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

FILMY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004E31**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004E31**)

MOTYWY NR 7428

NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (NP. **TH1167949E31**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ MOTYW INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER MOTYWU (NP. **+4860X600600:TH1167949E31**)

ANIMACJE NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC, NEC

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN2328802E31**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN2328802E31**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

Patrycja, woj. dolnośląskie
"Chcesz się zabawić? Dobrze trafiłeś. Wyślę Ci swoje fotki na których więcej widać. Napisz do mnie na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

Róża, woj. mazowieckie
"Wiem, czego pragną faceci i uwielbiam im właśnie to dawać. Sprawdź mnie! Napisz do mnie na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

Kotka, woj. opolskie
"Jestem właśnie jak kotka - czasem drapieżna, a czasem słodka. Chcesz mnie? to zrób to! Napisz mi sms na nr **7254** albo zadzwoń **0708-777-660** lub ***7428** z komórki"

MOŻESZ MIEĆ NAJLEPSZE EROTYCZNE GADŻETY ZAWSZE PRZY SOBIE!
POBIERZ DARMOWY SUPERKATALOG EROTYCZNY!
WYŚLIJ SMS O TREŚCI EROKATALOG NA NUMER 2800
OPŁATA JAK ZA ZWYKŁY SMS W TWOJEJ SIECI

EROTYCZNA TV W TWOJEJ KOMÓRCE
TYLKO 1,22 PLN ZA GODZINĘ!!!
WYŚLIJ SMS O TREŚCI SV.E31 NA NUMER 7428
A OTRZYMASZ 4 GODZINY DOSTĘPU DO FILMÓW NA KOMÓRKĘ!

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

WapSter.pl

PRENUMERATORZE!!! KONIECZNIE PRZECZYTAJ WSTĘPNIAK!

ACTION REDACTION

I tak to dotarliśmy do kolejnych urodzin CDA. Tradycyjnie numer kwietniowy jest troszkę inny od typowej edycji AR – ale we wstępie jedno się nie zmieni: eeeej! Listy pisać! Dobre, ciekawe, inne niż te, które już były! Bez tego nie będzie AR – nie ograniczajcie się tylko do czytania i marudzenia, że to już nie to, co kiedyś! Jesteście współtwórcami tego kącika, dajcie mu coś od siebie!

...Jestem w AR?!

...budzę się rano i zerkam ponownie na mój najnowszy nabytek zakupiony wczoraj. Oto moje ulubione czasopismo CD-Action. Od razu zaglądam do AR, aby upewnić się, że to nie był sen. Spoglądam zaspanym wzrokiem na 144 stronę pisma i widzę na niej moją ksywkę. (...) I natychmiast myślę: „Boże, on mnie zjedzie i zrobi to tak jak zwykle, czyli nie zmieszczę się w gacie po przeczytaniu odpowiedzi, a tysiące ludzi będzie się z tego śmiać tak, jak ja się śmiałem wiele razy". ***Jednak odpowiedziałeś nie wyzłośliwiając się, ale po prostu rzeczowo odpowiadając na moje pytania. Ufff... Wytłumaczyłeś mi wszystkie kwestie, o jakie pytałem (no może oprócz tej z „alkohochlikiem"). Ale zastanowiło mnie jedno. Ty możesz zbijać moje argumenty i mówić, co chcesz, ale ja nie mogę już zbić twoich. Nie jest to dialog.***

Oczywiście, że nie jest to dialog, to jest odpowiedź na list.

Oczywiście mogę wysłać drugi list tak, jak zrobił to PSfan, ale nie będę miał pewności, że ukaże się na łamach. Wiem też, że nie jest możliwe, żebyś rozmawiał z każdym, kto przyśle do ciebie list. Ale zastanowiło mnie to, że ci biedni antyfani rzeczywiście nie mogą odpowiadać na twoje argumenty, czyli masz nad nimi znaczną przewagę...

Bo mam i większe IQ, i lepszą znajomość ortografii (to akurat żadna sztuka w porównaniu z nimi), i wrodzony wdzięk, i urodę. :) Life is brutal.

Mam jeszcze jedno pytanie: Dlaczego tak długo?? Przecież list który pisałem w sierpniu mógł już trochę stracić na ważności...

Wenty!

Jak widzisz – nie stracił. Czasem jest tak, że list się przeleży (rekordzista bodaj z rok czekał...), bo jakoś mi nie pasuje do tej edycji AR... a potem nagle zaczyna pasować do innej. Naturalnie list omawiający sprawy aktualne czekać nie może – ale już tekst dot. spraw ogólnych, które są tak samo aktualne dziś jak i za pół roku, poleżeć sobie może. Więc, piszący listy, nie traćcie nadziei, że wasz list trafi do AR... Nikt nie oczekiwał hiszpańskiej inkwizycji! :)

Konkurs

Wasz konkurs na zapowiedzi – genialna inicjatywa! Niestety my, młodzi, stajemy na przegranej pozycji wobec doświadczonych ludzi studiujących polonistykę (lub parających się już dziennikarstwem), którzy biją nas na głowę samym doświadczeniem.

Ale przecież to nie jest konkurs dla nich (choć naturalnie jak który weźmie udział, to mu nie zabronimy), a raczej właśnie dla takich jak ty – młodych graczy, entuzjastów/idealistów. I tak między nami – nie demonizuj tego, że ktoś studiuje i to jeszcze dziennikarstwo. Churchill dostał Nobla z literatury i był świetnym dziennikarzem – a żadnego kierunkowego wykształcenia nie miał. Naturalnie nie zachęcam tu do olewania takowych studiów (wręcz przeciwnie!), ale chcę tylko powiedzieć, że dziennikarz to nie jest taki sam zawód jak np. prawnik czy lekarz, gdzie bez ukończenia uczelni itd. nie ma mowy o podjęciu pracy w zawodzie. U nas czasem wystarczy po prostu „chęć szczera" (plus talent i ciężka praca nad sobą). A tak między nami przez redakcję CDA przewijają się praktykanci, zwykle studiujący dziennikarstwo. I powiem wam tyle, że teksty niektórych z tych ludzi były gorsze niż te, które przysyłacie na konkurs... *[I jeszcze małe uzupełnienie: z tego, co wiem, zwycięzcy konkursu nie studiują polonistyki ani dziennikarstwa – jeden jest na czwartym roku... politechniki! – dop. Q]*

No cóż, ja spróbowałem – podobno mam talent, choć sam nie jestem przekonany co do tego pomysłu – w końcu to moja pierwsza zapowiedź, jaką kiedykolwiek napisałem. Ale sama recenzja moich kolegów („takie zapowiedzi chciałbym czytać!") już jest dla mnie wystarczającą nagrodą. Gdyby mój tekst pojawił się w CDA, chyba bym skoczył wprost na chmury ze szczęścia. :)

Marcin Paterek

Może się uda. A jak nie? Cóż, nie każdy strzał na bramkę = gol. Wtedy strzelanie bramek to by była żadna przyjemność. Trzeba machnąć ręką i próbować dalej. A jak w końcu piłka wpadnie do siatki...

Wizja?

Czytając recenzję gry Snoopy vs. Red Baron olśniło mnie w polskiej sprawie. :) Zobaczyłem przyszłość gier w naszym pięknym kraju przed oczyma duszy mojej.

Notka prasowa: „W roku 2012 najlepszą informacją dla podziemia polskich graczy będzie fakt, iż J.E minister edukacji, oświaty i dobra publicznego, Roman Giertych, zdecydował się po kilkuletnich odwołaniach i ekspertyzach oraz za zgodą Toruńskiej Komisji Nieustającej dopuścić grę Snoopy vs. Red Baron na sklepowe półki! W swej decyzji kierował się poprawnością historyczną dotyczącą realiów I wojny światowej zawartych w grze (brak kolaboracji polskich żołnierzy z NKWD :)), a także faktem nieśmiertelności wrażych pilotów (katapultują się po zestrzeleniu). Gra ma trafić na sklepowe półki wkrótce, gdzie dołączy do grona do tej pory zalegalizowanych gier – „The Ultimate Tetris" oraz „Bierki 3D: Kupka chaosu".

spoxgreq

No, nie bardzo, nie bardzo... Źle i nieanalitycznie podchodzisz do tej gry. Po pierwsze – Snoopy strzela ZIEMNIAKAMI, a już my wiemy, czyja to prowokacja i do kogo wredni twórcy (i za czyje pieniądze) piją. Po drugie – tytuł niepotrzebnie eksponuje i promuje niemieckiego pilota, którego wnuk/syn mógłby służyć w Wehrmachcie. Po trzecie, Snoopy jest bohaterem komiksów, a ich oglupiający wpływ na psychę dzieci jest przecież od dawna znany. Po czwarte, w grze w ogóle nie wspomniano o wkładzie Polaków w I wojnę, a to przecież rażące wypaczenie historii i zlekceważenie (kolejne!) Polski na arenie międzynarodowej. Po piąte...

...Zresztą co się będziemy rozdrabniać. Gra dostaje kategorię "+99" i będzie wypuszczona w liczbie dwóch egzemplarzy. Z czego jeden do dyspozycji Ministerstwa, a drugi na przemiał, bo i tak ostatni sklep z grami zlikwidowano ustawą „O zapobieganiu deprawacji nieletnich i dalsze

doskonalenie patriotycznego wychowania" w roku 2010. Przypominam też, że posiadanie gier komputerowych bez atestu Ministerstwa jest przestępstwem zagrożonym karą więzienia do lat 5. (A tak serio: żebyśmy nie wykrakali...)

Mission Impossible

Młody, zmarznięty Powiernik Dwóch Dych posuwał się naprzód, brodząc wśród kawałków kry lodowej, na której wylądował niechcący (a mówili, szacunek dla starszych! No ale kto mógł przewidzieć te sprzężenia zwrotne, zmyślne pneumatyczne urządzenia zamontowane w siatach babci-autobusówki? Efekt wepchnięcia się przed ową zniedołężniałą osóbkę, o posturze chorego bociana, startującego w paraolimpiadzie w dziedzinie „Czytanie ze zrozumieniem", kategoria umysłowa „Paprocie, koralowce i antyfani" – okazał się zgoła inny od oczekiwanego), lecz niechcący, ale chcący szedł dalej widząc swój cel – niestety, wpierw musiał przedrzeć się przez blokadę drogi, organizowaną z zapałem wściekłego chomika przez panów w patriotycznych krawacikach. Ich biało-czerwone paski wspaniale współgrałyby z krwawą miazgą na krze, który to obraz przyszedł do głowy Powiernikowi; jednak szybko otrząsnął się z tej niewygodnej Układowi myśli.

Spokojnie więc popędził swojego wierzchowca, dorodnego samca misia pluszowego, omijając blokadę drogą podwodną (zastanawiając się przy tym, co znajduje się pod tymi 5 kilometrami lodu w kostkach), po czym pognał zamarznięte (niestety, klimatyzacja niedostępna) zwierzę w kierunku najbliższego widocznego punktu – kresu jego wędrówki. Oto jedyny salon Ruchu na południowym Kręgu Polarnym! Ostatnie metry niczym wyścig z czasem o ostatnią porcję pasty do zębów, już widać żółty blask niesprostowanych ortodontycznie zębów kioskarza... Zaraz, czy on aby ma pieprzyk na dobrym zębie? Nie! Czyżby? A jednak! To nie kioskarz! To agent! Przecięli kabel! Czarny kot! Czy Powiernik Dwóch Dych polegnie, nim brzemię swoje na świeże CDA i 5 złociszy reszty wymieni? Nie! Nadchodzi odsiecz! Ktoś wyciąga rękę, chroniąc go od zguby... Niestety, to nie jest dobra wieść. To mama, z rozkazem prosto z dowództwa Wehrmachtu w MEN do szkoły zasuwać każe. (...I dlatego właśnie nie wolno zasypiać przy komputerze... :D)

Bartold

AR-eakcje

List inspirowany „Iskrą Bożą" AR 2/07. Zastanawiałem się, jak spełnić wymagania choćby najprostszego tekstu, który jako tako nadawałby się na recenzję. Próbowałem szukać natchnienia w wielu dziedzinach, lecz doszedłem do wniosku, że warto wykorzystać nieco radę Smuga. Chcę przy okazji podzielić się moją refleksją. Nad „Wielkimi Redaktorami Polskiej Sceny" mamy poważną przewagę – jesteśmy młodzi. Powiedzmy sobie szczerze – można ich zwyczajnie przeżyć.

Niektórych to bez większego trudu. :)

Nie poddaję w wątpliwość możliwości twórczych któregokolwiek z autorów, lecz i oni kiedyś się wyczerpią i wtedy ktoś będzie musiał zająć ich miejsce. Mówi się, że nowe pokolenie zawsze pobije poprzednie.

No cóż, wtluc staruszkowi to w końcu żadna sztuka...

Więc i my mamy szansę – trwając w cichym doskonaleniu się kiedyś zwyczajnie wygryziemy starą ekipę. Dobrze jest się do tego przygotować i czekać, aż nadejdzie szansa na spełnienie własnych zamiarów.

Co więcej, imć Vardahako, udało ci się – twój list, który przecież też jest tekstem, został wydrukowany i dał świadectwo twoich umiejętności, a nie będę wytykał palcem, który z redaktorów zaczynał od pisania listów do AR.

...A który od odpisywania na listy. :)

Na koniec chciałem zaznaczyć, że list nie miał być obrazą czy też może apokaliptycznym bełkotem mającym sprowokować młodych do buntu. To zwyczajne ukazanie tego, co dzieje się od dawna i co będzie się powtarzać.

Ashnaradak

Otóż to – już w tej chwili ktoś wali kupę w pampersa... ktoś, kto WAS będzie podgryzał i wygryzał, nie myślcie sobie. Hmmm... może wynajmiemy na spółkę Heroda?

Odkrywca!

Zyskując wspaniałą możliwość napisania do was listu chciałbym wypowiedzieć się na temat Pana Smuglera. Dosyć dawno (2 numery temu) odkryłem jego drugą ksywę "eld"!!! Wystarczyło przeczytać kąciki Q'nika, a już wszystko staje się jasne. :)

Są na to (druga ksywa) dowody:
1. Smuggler to fan Garfielda!
2. Q'nik mówi, że przecież drugą ksywą nie mogłoby być "Garfi", więc zaawansowane obliczenia matematyczne mówią same za siebie: Garfield--garfi=eld!!!

Mac

Gratulacje, jesteś dokładnie 382 osobą, która to odkryła i postanowiła mnie o tym powiadomić. W tym tygodniu. Szczerze mówiąc, ja i Eld mamy zamiar spuścić

Qn`ikowi ciężki łomot za ten felieton, choć każdy z nas z różnych przyczyn. A właściwie z tych samych – obaj czujemy się obrażeni tym, że zasugerował, iż „ja to on". Jak mógł! Co gorsza, sporo osób w to uwierzyło... (Was też dorrrrwiemy!) A teraz w nagrodę za dociekliwość i analityczny umysł poszukaj tego banknotu 120$, który kiedyś ukryliśmy w okładce nr 50. Jest twój! :)

Smuggleręfleksja

Wpadły mi ostatnio w łapska starsze edycje CDA – 98 i 99. Zainspirowany wypowiedziami pewnych osób postanowiłem coś sprawdzić. Czytając AR i analizując je pod kątem domniemanego „zejścia na psy" imć Smuggler, opisywanego przez yntelektualną elitę czytającą xxx, xyz czy inne abs doszedłem do wniosku, że to nie wina Smuggler, a czytelników. Odpowiedzi Smuggler były wtedy jak najbardziej jajcarskie, ale dużo mniej złośliwe, nacechowane wręcz sympatią do autora.

Dlaczego? Bo i sami autorzy pisali bardziej sensownie, kulturalnie, mądrze. Po drugie, zauważyłem, że tematy poruszane wtedy są bardzo podobne do tematów poruszanych teraz – który człowiek wytrzymałby X lat odpisując wciąż to samo i na to samo? Nic dziwnego w tym, że Smuggler stał się opryskliwy i czasami chamski (bez obrazy, Smuggler).

Na drzewo, cieciu... :) A tak między nami i już serio – ja nadal żywię sporo sympatii do czytelników (np. nikogo nie zabiłem, choć niektórzy normalnie aż się prosili... tzn. świnili tak, że...). Szczególnie do tych, co mają we łbie nie tylko kiełbie.

Konkluzja – zamiast psioczyć i złorzeczyć na Smugga, zacznijcie sensowniej pisać.

Mało oryginalne, ale ponadczasowe...

A teraz tak bardziej ogólnie. Czytam CDA od mniej więcej sześciu lat, czyli stosunkowo niedługo. Mam szesnaście lat (...). Myślę, że mogę was nazwać moimi idolami z młodzieńczych lat, chociaż oczywiście wiem, że określenia „młodzieńcze lata" w ustach kogoś, kto ma lat szesnaście brzmi co najmniej śmiesznie, ale z drugiej strony – na tym etapie rozwoju przez sześć lat naprawdę dużo się zmienia, więc czuję się usprawiedliwiony. :P To dzięki wam zacząłem czytać Pratchetta, to dzięki Mr Jediemu poznałem lepiej mój umysł (zardzewiałymi grabiami przez ucho), dzięki Generałowi mój zasób słów zwiększył się znacznie, dzięki wam zagrałem w Fallouta, Tormenta, dzięki wam imponowałem towarzysko i pośrednio dzięki wam z głupiego, zadufanego w sobie i przemądrzałego małego gnojka przeobraziłem się w fajnego, choć może niezbyt skromnego gościa.

Dziękuję wam za te sześć lat spędzonych z wami, jestem naprawdę bardzo wdzięczny. PS Żółw Się Rusza!

Vhailor

Brałeś viagrę?!

Myśl miesiąca:

Sztuczna inteligencja jest lepsza od naturalnej głupoty.

SCHWYTANE W SIECI

Czyli różne rzeczy o CDA, które znalazłem w Sieci.

de99ial: A mnie denerwuje cena CDA. Dlaczego? Człowiek ma 20 złotych na życie do końca tygodnia i co ma zrobić? Gdyby CDA kosztowało 25 albo 30 zeta nie byłoby kłopotu – wszak machnąłby ręką i cóż – nie stać mnie. A tak? Z 20zł na życie zostaje 5... Ech...

Alexei Kaumanavardze: Chciałbym tylko powiedzieć, że po raz kolejny pozbawisz mnie połowy mojego małeg kieszonkowego. Zadowolony?? Bo moja dziewczyna NIE!!! (tak myśle, bo jeszcze jej nie powiedziałem) I jak tu skminić numer, żeby jeszcze nie wydać na niego kasy. O CD-ACTION Magazynie malwersantów i mataczy, uzależniasz tysiące growych wyciskaczy :P

###
Pepper Ronie: A ja już CDA nie będę kupował!!! Nie dlatego, że nie lubię (wręcz UWIELBIAM!!!) tylko do mojego sklepu już go nie sprowadzają... <cry!!>

PsychoMan: Mam dla ciebie dobrą wiadomość. Słyszałem, ale to nic 100%-owo pewnego, że na świecie istnieją co najmniej 2 sklepy. Więc jeśli nie ma CDA w twoim, to może jest w tym drugim :D

Pepper Ronie: Wiem ale ja mieszkam w Newbridge w Irlandii!!! Tam jest tylko jeden polski sklep...

Jest coś takiego jak prenumerata – także zagraniczna. Po szczegóły proszę emailować do: beata.janowska@bauer.pl.

###
Most Wanted DRIVER: Zachodzę do sklepu i rzucam do sprzedawczyni tekściorem:
– Dzień dobry!! Dostanę SiDi Eksszyn??
– Co?? – gada sprzedawczyni gruba jak... no, gruba była..., jak moja ciotka

– Poproszę CDA...
– Że jak??
Już NAPRAWDĘ zacząłem się denerwować, ale ze stoickim spokojem kontynuję prośbę:
– Poproszę CDA!! To jest to pisemko – i pokazuję jej palcem.
A ona znów:
– Co??
– Wiadro!! – odpowiadam, bo już nie wytrzymałem.
A ona do mnie mówi:
– ...Wiadro?? Plastikowe za 18 zł, a innych nie ma...

No, normalnie padaka ze schodów na plecy... LOL

###
Derwall: Ja miałem całkiem niezłą historyjkę, która uświadomiła mi jak bardzo to piemko jest kochane przez dzieci. Otóż kupiłem sobie nowiutkie CDA i rozpakowałem już po drodze do domu. Idę i czytam, a tu nagle podbiega do mnie jakiś dzieciak, wyrwał mi gazetkę i zaczął zwiewać. Ja zdenerwowany za nim. Dogoniłem go, złapałem i odebrałem pisemko, pytam się „co cię napadło?", a on na to „mama zabroniła mi kupić tego numeru, bo mam szlaban!!!!!!!!!!!!" a mówił to ze łzami w oczach. Jednak nie miałem tyle kasy żeby mu kupić drugie.

Ja tam bym mu sprzedał – kopa, żeby g***rz się kraść oduczył. Też pewnie uważa, że mu się wszystko za friko należy..? Grrr. „...Gazetkę?" Grrrrr.

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

Kolekcja?

Nie wiem, czy pamiętacie, ale była raz taka akcja: pewien zagorzały fan jakiejś aktorki zaprosił ją do swojego domku letniskowego na romantyczną kolację. Jednak po skończonym posiłku nie zamierzał jej wypuścić, gdyż chciał ją dla siebie zatrzymać, ową aktorkę związał i uwięził (oczywiście po pewnym czasie została uwolniona ale nie wiem czy sama czy przez kogoś). :P Tak więc sobie pomyślałem, czy mógłbym zaprosić was (czyli całą redakcję) na moją działkę?

Eeee... żadnych prochów nie bierzemy, za działki, kreski, jointy itd. dziękujemy. A jeśli chcesz zobaczyć, jak wygląda działka po przelocie Tornado (albo przejściu tornado), zapraszamy (się).

Byśmy urządzili sobie grilla, bym zadzwonił po moje koleżanki, z którymi byśmy stawiali... pasjansa, a co, odezwały się świńskie myśli, co. :)

Jak poniżej 16 lat mają, to zapomnij. I jak kto świnka jest, to i myśli ma świńskie...

Na następny dzień zeszlibyśmy do mej piwnicy i pokazałbym wam moją kolekcję. Od dwóch miesięcy zbieram ludzi, którzy pokazują się w mediach lub jest o nich głośno. Mam to podzielone na sektory, tuż przy wejściu mamy dział POLITYKA. W tym sektorze mam Andrzeja, Romana, Donalda i jakiegoś Jarosława. :P Stoją w wielkich probówkach i są utrzymywani przy życiu (sam nie wiem, po co). :) Jeżeli w ostatnich dniach widzieliście ich w telewizji bądź słyszeliście w radiu, z całą pewnością nie są oni tylko podstawieni, moi ludzie więc trzęsę całą polityką. Nie mam pomysłu, co by tu zmienić więc mam nadzieje że mi trochę podpowiecie.

Szczerze? To ja bym i ich i całą resztę w kompost i działkę nawiózł. Przynajmniej faktycznie w końcu by coś panowie politycy zrobili dla społeczeństwa.

Za polityką jest dział z gwiazdami, gdzie mam tylko Jeana Reno, Bogusława Lindę i Margarynę. W ogóle nie wiem, po co ją tu trzymam, chyba tylko po to, by się trochę z niej pośmiać. :)

Słyszałem, że jak śpiewa, mleko kwaśnieje i komary zdychają w promieniu 30 metrów, więc może się przydać na działce.

Na prawo jest pusty dział CDA i tu miałbym prośbę: czy moglibyście wejść na platwormy tylko na chwilę, bo chciałbym zobaczyć jak się prezentujecie co? Czekam na odpowiedź.

Max 54

PlatWORMY? Co to za jakieś robaczywe (dla odmiany) myśli?! Szykuj dla Iwana beczkę samogo...eee... kefiru, kisielu, w którym będą tańczyć pełnoletnie koleżanki, wyżerkę, oddział w szpitalu – i ślij zaproszenie. W tej kolejności!

Słowniczek kwietniowy :)

Krótki słownik przeznaczony dla (anty)fanów, okazów*, sfrustrowanych, Ladies, ludzi i ludzisków oraz wszystkich piszących lub zamierzających pisać do AR. <w skrócie KSPDAFOSLLILOWPLZPDAR>

Ten słownik został zainspirowany rosnącą ignorancją oraz wtórnością listów wielu osób pragnących znaleźć się na łamach AR, a niemających przy tym nic oryginalnego czy inteligentnego do zamieszczenia w swoich listach. Słownik składa się z dwóch części. Pierwsza część przedstawia zbiór wyrazów/nazw, które są często stosowane przez (anty)fanów, okazów, sfrustrowanych, Ladies, ludzi i ludzisków oraz wszystkich piszących lub zamierzających pisać do AR (dalej AFOSLLILOWPLZPDAR lub inaczej), wraz z ich wytłumaczeniem. Druga część jest tą właściwą, czyli zbiorem stwierdzeń, zwrotów i fragmentów listów poddanych analizie.

Część I

rzyć ***(w sensie żyć) – egzystować albo być w stanie agonalnym, słowo używane najczęściej, by określić swoją sytuację psychiczną; niezadowolenie z siebie, z lekką tendencją do depresji***

stopka redakcyjna ***– na wpół mistyczne, na wpół legendarne miejsce o bliżej nieokreślonym położeniu, stosowane często jako argument (wykorzystując jej zawartość) lub jako przykład okłamywania czytelnika (przykład: „ona nie istnieje, wiem to, bo jej nie znalazłem")***

ortografia ***– zjawisko masowego zniewalania umysłów graczy; próba zniewolenia społeczeństwa graczy w okowach nikomu niepotrzebnych zasad***

myślę se ***– wyrażenie stosowane do bliżej nieokreślonego i niezwykle trudnego stanu ducha i ciała graczy; uczucie lekkiego, aczkolwiek męczącego mrowienia w głowie***

Uwaga: u wielu podobne stany wywołuje łupież/pchły, radzę zweryfikować przyczyny mrowienia przed użyciem tego zwrotu, bo potem brednie totalne piszecie. :)

oświecenie ***– krótki moment przebłysku inteligencji lub jeszcze krótszy moment przed spadnięciem wielkiego pudła na głowę myśliciela***

krzyżowiec ***– osoba, często święta, walcząca o dobro i moralność w grach komputerowych i w massmediach; najczęściej przekonana o własnej wyższości nad osobami pouczanymi (co jest oczywistością w zaistniałej sytuacji)***

IQ ***– popularne, aczkolwiek trudne słowo określające poziom wyższości nadawcy nad redakcją CDA; często stosowany jako argument, chociaż nie zawsze mający jakiekolwiek sensowne powiązanie z tezą główną***

pół mózg, pół mózgowiec ***– określenie stosowane często w stosunku do danego redaktora CDA, wyrażający zazdrość o tę połowę mózgu oraz skryty podziw dla istoty znajdującej się wyżej w rewolucji ssaków***

gazeta ***– powszechna nazwa pism wychodzących codziennie; niekiedy (błędnie) stosowane w przypadku CDA, a w tej sytuacji określenie wywołujące przemożne drgawki i konwulsje inteligencji Smugglera***

Część II

Smuggler nie istnieje ***– Smuggler nie istnieje, gdyż nie istnieje odpowiedź na mój nieistniejący list, który nie istnieje, gdyż ja nie istnieję...(c:\format); albo chciałbym znaleźć się w AR i być przyczyną śmiechu tysięcy czytelników, ale na nic nowego i zaskakującego nie mogłem się zdobyć (stwierdzenie stosowane w celu dopisania kropki nad „i" po użyciu słowa na G**. w stosunku do CDA)***

wiem, kim jest Smuggler ***– chciałbym znaleźć się w AR i być przyczyną śmiechu tysięcy czytelników i wymyśliłem coś nadzwyczaj błyskotliwego, śmiesznego i w ogóle genialnego wg nadawcy (twierdzenie stosowane w celu dodania smaku, ponadczasowości i spointowania listu, który jest nadzwyczaj błyskotliwy, śmieszny i w ogóle genialny [tylko wg nadawcy])***

jesteście [biii!] [biii!] [biii!] – kill(file) me!!! kill(file) me!!! kill(file) me!!! – ***(wyjaśnianie hasła raczej niepotrzebne, dodam tylko, że wg pisarza Dawida Eddingsa – język ogrów jest tak bogaty w wulgaryzmy, że nawet pospolity osobnik tego gatunku może kląć przez pięć minut bez przerwy, nie powtarzając ani jednego słowa; w tym przypadku wyższość nadawcy listu nad ogrem polega na tym, że ten drugi nie umie pisać)***

Ten pierwszy też nie umie. Tzn. składa literki w słowa, czasem nawet bez błędu, więc uważa, że umie pisać. Na tej samej zasadzie ja umiem śpiewać, bo przy goleniu wydaję bekliwe odgłosy paszczą.

poniżej poziomu g**na ***– czemu ja nigdy nad poziomy nie wylatuję? (zwrot opisujący skrytą frustrację faktem, że może się cieszyć wyższością nad redakcją tylko do momentu spuszczenia wody)***

konsole/PeCety lepsze od PeCetów/konsol ***– jestem (niekoniecznie rozgarniętym) fanem (czytać-fanatykiem) konsol/PeCetów, chcącym zbłaźnić się podejmując odwieczną tyradę o wyższości mego pupilka, przy czym podkreślam, że nie rozumiem i nie chcę zrozumieć drugiej strony (kolejne stwierdzenie ukazujące brak tolerancji i/lub mózgu autora listu)***

jak się nie znajdę/muszę znaleźć się w AR ***– jestem piękny, inteligentny, sprytny, boski, skromny /.../*** i jeszcze skromny, więc musicie zamieścić mnie (tzn. mój list) w AR!!! (Próba skłonienia redaktorów AR do zamieszczenia jego lub jego listu, aby mógł się pochwalić kumplom, że jego ksywa jest w AR.)***

nie chcę się znaleźć w AR, na pewno tego nie opublikujesz, bo się boisz prawdy, jak tego nie opublikujesz, to znaczy, że mam rację itd. ***– bardzo pragnę znaleźć się w AR (prostacki i wysłużony chwyt mający na celu „przemycenie" słabego listu do AR i oczywiście zobaczenie pod nim swojej ksywy, stwierdzenie to zazwyczaj sprawia, że WYBRANIEC, jeden z tysięcy znajdzie swój słaby list w AR i oczywiście nie zobaczy pod nim swojej ksywy)***

A co najwyżej nagłówek „L&L".

mam pomysł na grę ***– nudziło ni się na lekcji/w piaskownicy/w pracy, a mama mówiła, że nie wolno bawić się własnym ciałem, więc postanowiłem, że wymyślę coś nowego i zaskakującego (przeważnie stek bzdur [czytaj głupich, bez ambicyjnych pomysłów po olśnieniu – patrz cz. 1])***

witam, Smugglerze (lub Smuggi), ty miły robaczku! ***– dosł. ten list będzie intelektualną katuszą na miarę olimpiady, obiecuję wyrafinowane męki z domieszką pikantnej głupoty i zapewniam sowitą rozrywkę za darmo i wszystko na koszt firmy stupidandstupido.inc (zwrot oznajmujący redaktorowi, że czeka go trudna przeprawa z listem z serii tych „inteligentnych, ale nie bardzo" lub też „nie chcę, ale muszę")***

widzę, że zrobiłem z siebie kompletnego idiotę ***– (miłe, aczkolwiek rzadkie przyznanie się do prawdy)***

** panopticum – wystawa, muzeum osobliwości (np. anormalnych okazów anatomicznych); gabinet figur woskowych, źródło: W. Kopaliński, Podręczny Słownik Wyrazów Obcych 1996 r.*
*** chodzi tu oczywiście o słowo gazeta*
**** jakieś trzy akapity*

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

Pobudka!!!

Proszę, błagam WAS, ZLIKWIDUJCIE wersję CD czasopisma. Ja mieszkam w wiosce koło Kielc i nigdy NIE kupiłem wersji DVD w pobliskim sklepie. (...) Więc apeluję, ZLIKWIDOWAĆ KRĄŻKI CD W WERSJI CD CZASPISMA CD-ACTION (moim zdaniem najlepszego czasopisma o grach). Dzięki za przeczytanie listu i mam nadzieję, że era CD czasopisma CD-ACTION skończy się wraz z przeczytaniem listu. Aha i proszę o konkretną odp. na to, czemu wasze czasopismo tak długo nie decyduje się na ten krok?

Pablo_291092

Są dwie możliwości (list dostaliśmy podczas finiszowania pracy nad nr 03/07) – ten osobnik albo wyjątkowo ciężko kapuje, albo też w Kielcach i okolicach sprzedają pirackie wersje CDA (zza Buga?) z CD-kami. W razie czego NIE odpowiadam za nic, szto tam nawypisywał niejaki Smugglier! Nu, zajec...

Szkoła óczy

Otóż w pierwszej klasie gimnazjum dostaliśmy zadanie, żeby każdy przyniósł swoją ulubioną gazetę/czasopismo, więc nie myśląc długo (jak zwykle zresztą) spakowałem do plecaka dwa numery wszystkim wiadomego pisemka. Proszę wyobrazić sobie moje zdziwienie, gdy oba egzemplarze zostały zarekwirowane na okres 2 dni w celu zaznajomienia się z ich treścią przez moją polonistkę. OK! Przyznaję, mało oryginalna sytuacja. Ale po otrzymaniu mojej własności z powrotem została ponownie zarekwirowana przez moją (to się wytnie) nieprzewidywalną, komiczną i (jak podejrzewa cała szkoła) lekko chorą psychicznie wychowawczynię pod podejrzeniem „przemycania do szkoły prasy pornograficznej". Takaż oto uwaga znalazła się w zeszycie uwag: „Uczeń korzysta z GAZET OPIEKUNA. Zaleca się rozmowę wychowawczą z synem w celu zaznajomienia go, na czym polega kradzież". Po wywiadówce rodzicom brakło sił i przepisali mnie do innej szkoły.

Dark Rabbit

Przypał

Siema, jestem od kilku lat czytelnikiem CDA i nigdy wcześniej nie znalazłem u was takiego przypału. Związany jest on z Conflict Global Storm... Teraz już pewnie połowa osób, które kupiły ostatnie CDA, wie, o co mi chodzi. Nie??? A mianowicie o to, że najlepsza waszym zdaniem część serii Conflict, którą dodaliście, jest wersją angielską.

No i?

Spoko, ściągnę spolszczenie... nie ma? Wejdę na jakieś forum i się zapytam o link! Gadam, gadam... Okazało się, że w Polsce nie da się kupić wersji angielskiej (wyjątek: dwa sklepy internetowe i... CDA!!!). Skąd wy to w ogóle wzięliście!?

Nie wiem, gdzie na świecie gadają po angielsku, robią gry i sprzedają gry po angielsku? No chyba tylko w Abisynii i Kazachstanie (*jagszemasz*!). Więc pewnie stamtąd... bo przecież nie z USA czy Anglii.

Ten sam problem ma jeszcze kilkanaście tys. osób, ale co to dla was? Pewnie napiszesz, żebym wziął słownik, a najlepiej ściągnął z neta.

Nie, byś sobie ściągnął spodnie i poprosił kogoś, żeby ci parę razy na gołkę przywalił. Może od tej strony, po zmiękczeniu, nauka będzie lżej wchodzić... Powiem tak: jesteśmy w Unii. Żeby nie być w niej obywatelem III kategorii, angielski choćby w zakresie podstawowym znać TRZEBA. I tyle.

Fajnie by było, jak byście dodali polonizację do następnego CDA albo podajcie chociaż jakiś link ze spolszczeniem...

Kamilol

A co, odpalić Google'a też nie umiesz? Też ci trzeba pomóc? Grę kupiliśmy w wersji angielskiej i w takiej dajemy, nieoficjalnej polonizacji nie ma. Ot i cały przypał... A twą ksywkę skracam do – LOL.

LUDZIE & LUDZISKA

Witam. Ostatnio spotkała mnie śmieszna sytuacja w Empiku. Patrzę se na gierki, a do faceta z obsługi podchodzi chłopak (jakieś 13 lat) z joypadem.
– Dzień dobry, chciałem się zapytać, czy to dobry joypad.
– Tak, sam mam takiego i świetnie nim się pyka PES6...
– Nie, to ja dziękuje, wole Fifę...

Łelkam, Smuggler, bez wstępów przechodzę do sedna. Przeglądam sobie pisemko odebrane bratu – „Popcorn" (yeah! xD) i czytam listy. A w środku jednego „dzieła" coś takiego: „Nie bawcie się w Smuga z CDA komentując dziwne listy..." i odpowiedź: „W nikogo się nie bawimy, NAWET (podkreślenie moje) w Smuga". Widzisz, Smuggler, światowa z ciebie osoba, nawet w „Popkornie" o tobie mowa... Brawo! xD

Nawet w „Popcornie". Ho, ho! :) Jak jeszcze w „Bravo Girl" o mnie wspomną, to sobie pomnik na rynku postawię. :)

Jeżeli mógłbym, przytoczę rozmowę moich dwóch kolegów:
– A masz jakieś fajne gierki?
– Mam kilka części Delty Force.
– A masz Black Hawk Dawn?
– Nie wiem, a to było przed czy po „Helikopter w ogniu"?
– Dzień dobry, chciałem się zapytać, czy to dobry joypad.
– Tak, sam mam takiego i świetnie nim się pyka PES6...
– Nie, to ja dziękuje, wole Fifę...

A tu kącik alternatywnej pisowni (i nie tylko) się nam zrobił. List nr 1...

ej smuglerz ty jestes taki debil, normalnie aż mi żal dupe ściska kup se jakąś proteze, albo muzg czy co, robisz gluoty np.

Z chęcią kupię od ciebie „muzg" (albo raczej jego protezę), bo domniemywam, że niemal „nieurzywany", więc w stanie praktycznie idealnym...

KAlemiusz WAhima napisał: kąciki typu „co ja mysle na ten tema", gdzie wylewają panmowie swoje (gorzkie) ząle. ty odposwiadzasz, ze chodzi mu o felietony GW, a tu tak naperawde chodzi o wstęniaki, komentarze GW itp.!

LOL. Tam to dopiero „gorzkie ząle" są. Szczególnie w GW.

wreszce ktoś cie pokonał smuggler,

Yhyyy, a zrobił to tak szybko, że nawet nie zauważyłem. To dopiero z niego Spity Gonzales!

juz się stajerzejesz ze swpja gazeta, jak kupiłem ostatnio przed 3mieiacami i teraz to tamten ma praktycznie takie same taxty jak ten....

No, zawsze są u nas jakieś durnoty w AR, fakt. A poza tym to fakt – w kółko recenzje, zapowiedzi, sprzęt, zawartość Coverka. No, nudy cholerne, ciągle to samo!!!

idź w cholere i bambuszo!

Z przyjemnością, o ile zagwarantujesz mi, że cię tam nie spotkam, bo nie mam kostek cukru i nie miałbym ci co dać za aportowanie piłeczki. I byłoby mi jakoś głupio wtedy. :)

...i nr 2.

macie taki glupi nawyk ze w zapkach strzelaciebajery nalewo i prawo jakie to one ajefajne ie beda a glupi cytelncy wiera podiecaja sie iepotrzebniebo gdyirka sie kauje to wychodzi na jach ze kogos wyobrazniaponiosla a wy idale robicie woje ie wyciagacie wnioskow i dalej walicie scieme nie mowiaz jz o wyjnienech.

Wprawdzie już kilka razy wyjaśniałem, czemu się tak dzieje, ale doszedłem do wniosku, że chyba robiłem to zbyt hermetycznym (czyli niezrozumiałym) językiem. Zatem spróbuję teraz odpowiedzieć w stylu zbliżonym do listu czytelnika.

Nor to wyjeniakmy zapowriodzi sda na podstwie materalow prasowych i moga nie odpoaiwac prawdzie a finalna wersja gry moze sie rozic od tego co zapiowiadamy albo w ogole nie wyjsc ale notnie nasza wia bo co innegommay robic niejestesmy jansowidzami! Doarlow koncu ziomalu czy mam mmowic jeszcz mniej wyraznie? JOŁ!

„Burchaczą świertogliście o zmroku"? „Drążysz amorficzne grążybele"? Smuggler, czyś ty się szaleju naćpał? Odrzuć słownik rumuński i pisz, człowieku, po ludzku! Poza tym CDA jest zaje... interesujące!

Warchlacz sie mąciglątwo zmurchlaczona chrongliście. :P

Polskie oznaczenia gier wg Giertycha będą następujące:

Gra przeznaczona dla ludzi...

– Po chrzcinach
– Po pierwszej komunii św.
– Po bierzmowaniu
– Po święceniach kapłańskich
– Po ślubie
– Po pogrzebie

Niestety większość tytułów będzie dostępna w kategorii „Po pogrzebie". :(

„Urodzi-nowy CDA"? No to urodzili nowy (odcinek) AR! Smuggler & Ghost of Mr Jedi, czyli redaktorzy na głowy chorzy

RYSUNKI - MAREK LENC, WWW.LENC.BLOG.ONET.PL

Revolucyjny Konkurs SMS

A4TECH evolution

CD-ACTION www.cdaction.com.pl

Z okazji wydania rocznicowego CD-Action, dystrybutor marki A4Tech Evolution ufundował

100 klawiatur X-GamePRO!

Wystarczy wysłać sms-a z prawidłową odpowiedzią na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się linia produktów A4Tech Evolution przeznaczonych specjalnie dla graczy?
a) GAMEX
b) X-GAME

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.KM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe i wyślij SMS-em pod numer 7164. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 17 kwietnia 2007 r. Fundatorem nagród w konkursie jest Megabajt.

Jesteś graczem? Ta klawiatura jest dla Ciebie!

A4Tech X-GamePRO to klawiatura zaprojektowana wyłącznie dla graczy. Niezastąpiona w takich grach jak: Counter Strike, Call of Duty II, Half-Life II czy Battlefield 2. Klawiatura pozwala na lepszą kontrolę nad postacią i zapewnia szybszy czas reakcji.
A4Tech X-GamePRO została wyposażona w specjalne nakładki z opisami klawiszy, używanych w danej grze!

Koniec z szukaniem odpowiedniego klawisza, mniejszy kłopot z zapamiętaniem różnych konfiguracji klawiszy dla różnych gier. Zwiększona szybkość reakcji gracza została osiągnięta dzięki specjalnie zaprojektowanym, powiększonym i zaznaczonym na czerwono klawiszom W, A, S, D. Są one używane jako klawisze kierunkowe w grach FPP.

Projektanci X-GamePRO doskonale wiedzieli, jak bardzo klawiatury narażone są na upadki, uszkodzenia i wszelkiego rodzaju inne wypadki, które przydarzają się zapalonym graczom.
Dlatego A4Tech X-GamePRO charakteryzuje się bardzo wytrzymałą konstrukcją i jest odporna na zalanie płynem. Ma standardowe wygodne złącze USB oraz specjalny pokrowiec, chroniący ją podczas transportu na turniej.

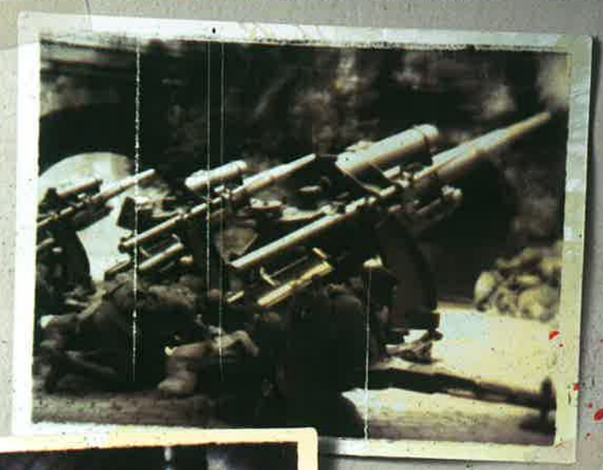
A4TECH evolution

www.a4tech.eu

Wyłącznym dystrybutorem linii A4Tech Evolution jest firma Megabajt Sp. z o.o. megabajt

18+ www.pegi.info

Wrzesień 1951



Walczyliśmy z wrogiem przez trzy miesiące. Nasze oddziały zostały zdziesiątkowane. Oni zaczęli przedzierać się przez naszą obronę.

Musimy pozostać wierni naszym przekonaniom. Wierzyć w to, że jesteśmy w stanie zniszczyć tę plagę zła rozprzestrzeniającą się po naszej ziemi. Wojna dopiero się zaczyna.

Ludzkość musi zwyciężyć

„Nasze wojska są wybite w pień, Europa upadła a jedyną, pozostającą nadzieją ludzkości na ratunek przed Chimerą jest porucznik Hale... Powodzenia."

Resistance: Fall of Man jest strzelaniną z perspektywy pierwszej osoby dostępną tylko i wyłącznie na PLAYSTATION 3. Jest rok 1951 gdy historyczne działania wojenne zderzają się ze śmiercionośną rasą obcych, która zagraża wyginięciu całej ludzkości. Musisz przejąć rolę amerykańskiego żołnierza, Nathana Hale i wykorzystać jeden z najbardziej niesamowitych arsenałów broni, by walczyć o przetrwanie gatunku ludzkiego.

www.playstation.pl

INSOMNIAC GAMES

"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "This is Living" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

This is living

PLAYSTATION 3

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

Twórcy serii Baldur's Gate™ i Neverwinter Nights™ przedstawiają:

Jedna z najlepszych gier Action-RPG już dostępna na PC!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/JadeEmpire

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Marzec 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
Jade Empire Engine © & © 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.